

POSTER ASSASSIN'S CREED FILM & BATTLEFIELD 1

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2014/11 • 12 • 600 kâğıt • Sayı: 109 • ISSN: 1307-8933

AİLENİN EN ARIZA ÇOCUĞU

MAFIA III

**NINTENDO
SWITCH**

Konsol evriminin
yeni basamağı!

BATTLEFIELD 1

Çanakkale cephesinde
neler oluyor?

**FORZA
HORIZON 3**

Daha iyisini
getirene
paraşilade.

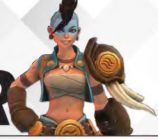
- SID MEIER'S CIVILIZATION VI
- CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED
- GEARS OF WAR 4
- İLK BAKIŞ: RED DEAD REDEMPTION 2 ve daha fazlası...



SYF
66



İÇİNDEKİLER



38 Battlefield 1

Az bilinen bir bilgi: 2. Dünya Savaşı'ndan önce bir de 1. Dünya Savaşı oldu.



66 Gears of War 4

"Üçüncü şahıs kası aksiyon" türünün hâlâ bir numarası.

SELAM OGZ!

- 6 Topiluluk
- 12 Hayalet Gemi
- 14 Tek Parça

PORTAL

- 16 Nintendo Switch
- 18 Bu Ay Ne Oldu?
- 20 Oyun Kahramanları: Warren Spector
- 22 Ön İnceleme: Horizon: Zero Dawn
- 24 Sony'nin Mod Fobisi
- 26 O Niye Öyle Oldu?
- 28 Biz Bunları İstiyoruz
- 30 Red Dead Redemption 2
- 31 Abonelik Kamppanyası
- 35 9. Yılın Hikâyesi

İNCELEMELER

- 36 Giriş
- 38 Battlefield 1
- 46 Shadow Warrior 2
- 48 Sid Meier's Civilization VI
- 52 Fractured Space
- 53 Syndrome
- 54 Ember
- 55 Shu
- 56 Mafia III
- 61 Paper Mario: Color Splash
- 62 Manuel Samuel
- 63 Industry Manager: Future Technologies
- 64 Call of Duty: Modern Warfare Remastered
- 65 Event[0]
- 66 Gears of War 4
- 68 Champions of Anteria
- 68 Wheels of Aurelia
- 69 Anno 2205: Frontiers
- 69 Archimedes
- 70 Cossacks 3
- 71 Pavilion
- 72 Forza Horizon 3
- 73 Rogue Stormers
- 76 Hybrid Wars
- 77 Aragami

- 78 The Tomorrow Children
- 79 Divinity: Original Sin 2
- 80 Battlelrite
- 82 Serious Sam VR: The Last Hope
- 83 Osiris: New Dawn
- 84 Wuppo
- 85 Mod
- 86 Virginia
- 87 GKN: Crookz: The Big Heist
- 88 Tekmili Birden

ALT

- 90 Zoom: Assassin's Creed
- 92 Gündem
- 94 Delay: Hannibal Lecter
- 96 Retrospektif: Tank Akan
- 98 Nerdus Maximus
- 99 Çizgi Roman

MEDDYA

- 100 Blu-Ray: Hunt for the Wilderpeople
- 102 TV: Westworld
- 105 Kitap: Trilliderin Günü
- 106 Müzik: Korn
- 108 Anime: Re:Zero

DATA

- 112 Aktüel
- 115 İnceleme
- 116 Dosya: Kolonileşme
- 121 Sistem
- 122 Dev

PIKSEL

- 124 Versus
- 126 Pıksel Günlükleri / Retro Ciciler
- 127 Konsol / Pıksel Yazıları
- 128 Son Jelon: The Lord of the Rings Battle for Middle-earth II
- 132 Dosya: Nefret Ettığımız Boss'lar
- 134 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
- 135 Oradaydım
- 136 Medya



Civilization VI 48
Uygartık falan boş işler, barbar gibi yaşamak vardı aslında...



Nintendo Switch

Nintendo tıraş makinesi gibi tak-çıkart konsol yapmış! Bize bir Mario büyü lütfen!

16



Hunt for the Wilderpeople

100



128

LOTR: Battle for Middle-Earth II



KAPAK

MAFIA III

Mafia! Sadece Mekân Basmalı Special Edition

56



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@yungazer.com.tr

Hoş Geldiniz!

"BİLEMİYORUM" ÇAĞI

G eçtiğimiz ay içinde Red Dead Redemption 2, Nintendo Switch, Microsoft Surface Studio duyuruldu. Çok değil, bir beş yıl önce falan olsa bu haberlerden her birini aylarca konuştuk. Fakat sadece oyunlar ya da teknoloji değil, dünyadaki her türlü gelişme konusunda tepkilerimiz de, odaklanabilmemiz de, heyecan duyma yeteneğimiz de eskisine göre kısıtlı artık. "Ah, kimselerin vakti yok, durup ince şeyleri anlamaya" diyor ya şair; o ince şeylerle bağlan kopardığımızdan beri kaba gerçekliğe de ilginizi yitirdik. Diablo III'ün duyurulduğu 2008 Temmuz'un'daki heyecanı özleyorum şahsen. Lost teorilerini, Matrix tartışarak geçen geceleri, hatta ezberleyebildiğim telefon numaralarını bile özleyorum :) Resmen bili yeteneklerimizi teknolojik araçlarla değil-tokuş ettik.

Eski neslin bir temsilcisi olarak sorunu biraz da kendimde deneyim (bi' zahmet). Zaten orta yaşına yetecek kadar oyun heyecanı yaşamışım, hayatımı değiştiren filmi çoktan izlemişim, hafızamı ağzına kadar şarkı sözüyle doldurmuşum, teknolojik cihazlara heyecanlanma kotamın çoğunu muhtemelen Nokia N-Gage'de tüketmişim... Artık o yüzden çok da etkilienmiyorum diye düşünüyorum ama o zaman bu satırları okuyan pek çoğunuz da dâhil, etraftaki bunca genç insanın derdi ne? Yeterince kolonileştirik de o yüzden mi Mars'a yolculuk projesine bile üç gün ilgi gösterdikten sonra "olur öyle" muamelesi yapıyorsunuz?

İletişim, kendi organlarını yiyen, yedikçe de büyüyünce tuhaf bir organizmaya dönüştü. Açlığı hiç tükennmiyor, büyümeyi hiç bitmiyor. Aynı anda yüzlerce haber, bütün gün baktığımız ekranlara düşüyor ve biz filtreleme fırsatı bile bulamadan, başlıklarına bakarak, birkaç saniyesini izleyerek, 140 karakterlik özeti okuyarak sindirdiğimizi sanıyoruz. Dün, çok uzak bir tarih, gündemi çok bayat... Bu hıza adapte olmanın tek yolu daha çok tüketmek gibi görünüyor ama galiba tam tersini denemeliyiz biraz da. Artık "durup ince şeyleri anlamaya" çalışmalıyız.

Dilerim, dokuzuncu yaş sayıyı sakın vakitlerde, sindire sindire, tadını alarak tüketirsiniz. Umuyorum ki ayırdığınız bu vakti hak eden bir sayı hazırlamışızdır sizlere. Kasım'a hoş geldiniz.



forum, email, twitter,
facebook, youtube

Selam!

OGZ

BU KADAR SAĞLAM OYUN YAĞIYORKEN KİMİN DOĞUM GÜNÜ HEDİYESİNE İHTİYACI VAR Kİ?

**GEÇMİŞTEN, BUGÜN-
DEN VE GELECEKTEN
BİRER SORU**

➤ Selamlar. Bu ilk mailim, birkaç sorum olacaktı.

1. Uzun zaman önce gündem olmuş bir konu geldi aklıma. Hatırlarsınız yıllar önce Infinity War'dan ayrılan ekip Activision'a dava açmıştı. Bu davanın sonucu ne oldu? Hiç haberlere konu olmadı. Yoksa ABD yargı sistemi de mi yavaş çalışıyor?

2. Bir diğer sorum da Battlefield 1'in Türkiye'de yasaklanması ihtimali var mı? Sanırım Osmanlı senaryo modunda kötü adam olacaktım.

3. Son soruma gelecek olursak Sinan Bey ayrıldıktan sonra derginin son sayfasındaki künye kısmında imtiyaz sahibi Ateş Uluç yazıyor. Kendisinin hiç yazısını görmedim dergide. Ya da ben bulamadım 3 Kendisini tanıtan bir yazı da okumadım. Sinan Bey yetkililerini Ateş Bey'e mi devretti?

Sorularım bu kadar. Fazla merak iyi değil derler ama yine de merak ediyorum bu soruların cevabını. Umarım yanıtlarsınız. Kolay gelsin.

-Okan Boyunuksa

Selamlar Okan, hoş geldin.

1. Çok çirkeleşmiş bir davaydı hakikaten. Hatırlamayanlar için bir özet geçeyim: Call of Duty serisinin arkasındaki en önemli isimlerden Jason West ve Vince Zampella, Activision'dan ayrılıp Respawn Entertainment'ti kurdu ve EA çatısı altına girdi, orada Titanfall'u geliştirdi. İkili Activision'la onlara verecekti olmakla suçladı. Activision onların planlı bir şekilde rakiplerine geçmekle suçladı, herkes birbirine



**TARTIŞMAYI ÜLKECEK ÇOK SE-
VİYORUZ AMA BENCE SİZ BIRA-
KIN ONU BUNU, BF1 TAŞ GİBİ
OLMUŞ, KEYFİNİ ÇIKARIN.**

tazminat davası açtı; West ve Zampella kendilerine mobbing yapıldığını iddia etti, ortaya eski mailler saçıldı, kimisi West ve Zampella'nın üçkağıtçı karakterlere sahip olduğunu iddia edip "Activision mobbing yaptysa doğru yapmıştır" dedi falan filan. Pis işler hakikaten.

2010'da başlayan bu muhabbetler 2012'de sessiz sedasız bir şekilde sonlandı, dava düştü. Taraflar aralarında anlaşmıştı, kimsenin herhangi bir tazminat ödemediğini, konunun kapandığını söylediler o kadar. Bir de Activision tazminat olarak değil de gönüllü olarak Respawn çalışanla-



Bu ay hiç inceleme yazamadım, hep bir şeyler eksikmiş gibi geliyor o yüzden. Civ VI oynadım Serpil termonükleer bomba üretimine başladı, Mafia III oynadım Enis Thompson'la kovaladı, Forza Horizon 3 oynadım Göktuğ hıyar suyunda boğmakla tehdit etti... Bari dedim süper duruyor, The Metronomicon yazayım, o da gitti hata verdi...

Omer Akdağ



● HİSAFİR EDITÖR:
ESER GÜVEN



Rize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKIP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

[oyungezer.com.tr](https://www.youtube.com/oyungezer) [facebook.com/oyungezer](https://www.facebook.com/oyungezer) [twitter.com/oyungezer](https://www.twitter.com/oyungezer) [youtube.com/oyungezer](https://www.youtube.com/oyungezer) [steamcommunity.com/groups/oyungezer](https://www.steamcommunity.com/groups/oyungezer)

rına 42 milyon dolar telif ücreti ödedi. Bütün ayrıntıları paylaşmış, tekrar olay yaratıp markalara daha fazla zarar vermek istemediler herhalde.

Bu bana yakın zamanda bizde de yaşanan bir olayı hatırlattı aslında. Olay çok basit, yeterince paran varsa işlediğin suçun yanına kâr kalmı şansı da artıyor. Kimi 42 milyon telif ücreti öder, kimi bilmemkaç milyon lira sus payı öder. Ne demişler, "money talks". -Eser

2. Oyunda Osmanlı'ya karşı savaşılan bölümlerin olduğu ve kötü adamlardan birinin Osmanlı'dan olduğu doğru ancak yapımçılar politik davranıp kimseyi kızdırmamaya özen göstermişler. Hani 2. Dünya Savaşı oyunlarında, filmlerinde vs. Almanya kötüdür ya, bu oyunda böyle bir şey yok. Net bir kötü düşman ortaya koymamışlar, o nedenle sıkıntı çıkması mantıksız olur. Ama öde yandan konu Türkiye olunca her şey olabilir gibi geliyor.

Aynen öyle, konu Türkiye olunca işin rengi değişiyor tabii. Ha resmi olarak bir yasaklanma olacağını hiç sanmıyorum ama elbette sosyal medyada buna yönelik kampanyalar yürütülecek. İşin aç tarafı bu kampanyaları yorumlarıyla destekleyenlerin büyük çoğunluğu aslında oyunu oynamamış olacak, belki de kulaaktan dolma bilgilerle gaza gelerek destekleyecekler böyle bir yasağı. Halbuki gerçekten de oyunda böyle çok kötü bir durum yok. -E

3. Ateş abi Oyungezer'in eski insanlarındandır. Ofisin genelinden ve şirketin finansal tarafından sorumlu kendisi. O imtiyaz sahibi mevzuus şirketlerde kanunen olması gereken bir şey galiba, ben de tam bilmiyorum. Eh biz de imtiyaz sahibi olarak Ateş abimize güvenmeyeceğiz de kime güveneceğiz ^.^ (hayır, maaşları o yatırıyor diye yağ çekmiyoruz).

Fazla merak iyidir, aksi söyleyen yalan söylüyordur ^.^

Ayrıca merak kediye falan öldürmez, inanmayın. Benim kedim acayip meraklı, sürekli ne yapıyorum diye burunum dibinde geziyor. 16'yı devirdi kerata :) -E

Görüşmek üzere, yine bekleriz.

KÜÇÜK BİR ÖNERİ

Arkadaşlar merhaba, 78 doğumlu bir çocuk olarak Oyungezer her ay evimi ve telefon-



West ve Zampella ikilisinin "Nası da güzel Titanfallı yaptık kehen" bakışları.

mu şenlendiriyor. Hatta öyle ki 80'li yılların Teleteknik zamanındaki Commodore dergisinin bana verdiği hazzı yaşıyorsunuz her ay. Çok zor bir şey çocukken hissettiğiniz duygulara benzer hisler yaşamak. Teşekkürler.

Bir tespitim var, bazı bölümlerde verilen Tinyurl'ler ile ilgili. Şöyle ki bu url'leri üsenmeden adres çubuğuna yazmak gerçekten zor Tinyurl olarsa da. Önerim bu URL'leri aynı zamanda QR Code olarak da vermeniz. Beni o kadar mutlu edersiniz ki :) Sevgiler! *Ömür Ertaş*

Sana da merhabalar Ömür, mahcupiyet yaratan sözlerin için de çok teşekkürler ^.^

79 doğumlu bir dinazor olarak şu satırları okumak bünyemde doping etkisi yarattı Ömür. Commodore dergileriyle büyüdüm ben, Pazar günleri oturup babamla birlikte Program Döküm Eki'ndeki programları yazdık. Hatırlarsın makine dili editörü ile yazılan programlar da olurdu, onları da bazen ben okurdum babam yazardı, bazen de rolleri değiştirdik. Satır sonundaki kontrol kodunu girince C64'ün tatlı tatlı biplemesi ne şeker bir şeydi :) Yalnız Commodore ve takip eden diğer dergilerde oyun inceleme mantığı ne kadar değişti, değil mi? Ana ekrandaki menülerin tanıtımla başlanır, hoop diyor bir anda tam çözüme geçildir falan. Hiç unutmam, Amiga Dünyası'nın bir sayısında Police Quest II tanıtımı (eskiden inceleme küşelerinin adı Tanitım'dı çünkü) vardı. Oyunda ilk oyunda olduğu gibi Sonny Bonds'u yönetiyordunuz diye başlamış yazı,



Videoalarda Bu Ay

30 FF XV diye demiyorum, FF XV'in Omen adındaki son fragmanı nasıl bir epiklik olmuş öyle?? tinyurl.com/ogz-109-omen



30 Maroon 5'in Don't Wanna Know'a çektiği son klibi çok eğlenceli ve belki Pokemon Go esintili olmuş. Şarkıya zaten gizele. tinyurl.com/ogz-109-maroon



30 Eh, Civilization V'in çıkış videosunu paylaştım da vicdan azabı çekirim şimdi: tinyurl.com/ogz-109-civ-vi



Bu güzel sözlerden sonra olumsuz bir şey söylemek de içimden gelmiyor ama çok zor bir şey istemisin ben Ömür ^.^ Ekstra uğraş gerektirmesinin yanında tasarımı olarak da sıkıntı yaratıcaktır QR Code. Kaldı ki aslına bakarsan çok da bulması zor yerlere yönlendirme yapmıyoruz o alanda. Ya oyunun wiki'sine, ya reddit sayfasına, ya da Steam topluluk merkezindeki sayfasına yönlendiriyor çoğunlukla.

Çoğu zaman tinyurl'de olsa anlamlı linkler yapmaya çalışıyoruz aslında. Mesela örnek olsun diye baktığım Zero Time Dilemma incelemesinde Monty Hall probleminde verdiğim link ogzmonty imiş. Bence adres çubuğuna çok rahat yazılıyor. Az önce denedim, çok rahat yazıldı. -E

Komple çöpe atılacak bir fikir değil bu söylediğin ama belki OGZ Online'da ve dergi tasarımı yapacağımız geliştirmelerle oraya yönelen QR kodlara yer verebiliriz gelecekte. Şu an biraz zor ama dediğim gibi.

Sevgiler bizden efemini!

DERGİNİZ

Merhaba,
18 yaşımdayım. İzmir'de yaşıyorum ama şu anlık üniversite için Bolu'dayım ve bölümüm mütercim tercümanlık. İlerde yurt dışına yerleşmeyi planlıyorum (özellikle Kanada). Derginizi 2011 Kasım'dan beri, hem de her seferinde heyecanla alıyorum. Derginizde yaşanan değişiklikleri sevdim ama dinazorlar savaşıyor favori bölümümdü, kaldırmanıza üzüldüm. Yazarlarınızdan sevdiğilerim de sevmediklerim de bulunuyor. Misal favorim Enis'in yazıları ve bulundugu

HABER KAYNAKLARINIZI YALNIZCA SOSYAL MEDYADAN TAKİP ETMEYİNİZ. ORASI ASIL KAYNAKLARIN YERİNİ TUTMUYOR.

videolar eğlenceli oluyor. Pokemon Go oynadığınız sırada arabayı onun sürmesini takdir ettim mesela, bazı yazarların hiç otomobil sürmek veya sahibi olmak istemedim cümleleri garip geliyor. Bazı bölümlerinizi ilgilim çekmediği için atlıyorum (Anime gibi).

Noyan'te Geç Kalan bölümünü de çok seviyorum eski filmlere merakım olduğu için.

Bir de sorum olacak. Oyun dünyasını yakından takip ederim ve bir Youtube kanalı var benim de, orada PS4 üzerinden oyun serileri kaydediyorum genellikle ama vlog gibi bir şeyler de kaydetmek istiyorum. Sizde bir webcam almalı mıyım yoksa telefonumdan kayıt yapсам da olur mu? Edit olayını yapamadığım için sevinmiyorum.

Son olarak da ufak bir şikâyetim var sitenize ilgili; diğer haber kaynaklarıyla karşılaştırıldığında biraz geç kalıyorsunuz :) Onun dışında sağlıklıca kalın, bir ara İstanbul'a gelirsem ziyaret etmeyi de düşünüyorum sizi. -Muhammet Emre Muşt

Selamlar Muhammet Emre,

Yeni kazanmışsın galiba bölümünü, başarıları diliyorum. Kanada hayalini de umuyorum gerçekleştirirsin, güzel yermiş derler.

Değişikliklerimizi beğenmiş olmana mutlu oldum ama bazı bölümler miladını doldurdukça düşüyor tabii, özelesek de yapacak bir şey yok. Ama onun biraz benzeri olarak Vs. var mesela Pıksel bölümümüzde, bir göz at derim, güzel çekimler yaşıyor ^.^

Dinazorlar Savaşı bölümünü sevmeyen görmedim şimdiye kadar ama tadında bırakılması gayet iyi bir karardı bence. Hem öyle olunca illerde bir gün Dinazorlar Savaşı Special Remastered Edition diye bir köşe görürsen ekstradan sevinirsin, güzel olur. -E

Eğer Enis'in yazılarını seviyorsan bu ay tam senlikmiş, bir sürü yazısını göreceksin ilerleyen sayfalarda. Noyan da yaşadığı tatsız bir şey nedeniyle bir ay ara vermişti GKN'ye geçen ay da, bu sayda yine fazla göz önünde olmayan güzel bir oyuna geri dönüş yaptı. Ha, not etmeden geçmeyeyim; anime candır ^.^

Sosyal medyada üst üste gönderi paylaşan yerler sizi de rahatsız etmiyor mu?







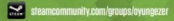
Soruna hem bu konuda çok bilgili olmadığım için hem de senin telefonunun veya almayı düşündüğün webcam'in kalitesini bilmediğim için pek net yanıt veremeyeceğim ama telefon kameralarının gayet iyi performans verdiği bir gerçek. Şöyle orta arya bir telefon kamerası vlog için de fazlasıyla yeterli olur diye düşünüyorum. Hem farklı farklı yerlerde konum yapmak da isteyebilirsiniz, webcam o konuda ihtiyacını karşılayamaz. Yalnız Youtube konusunda ilerlemek istiyorsan edit olaylarına da yavaştan girmen faydalı olur. Öğrendikten sonra bayağı keyifli bir şey.

Eğer yalnızca evde kayıt yapacağım diyorsan al bir HD kamera gitsin. Her ne kadar telefon kameraları da artık çok gelişmiş olsa da kaliteli webcam'lerin yeri ayrı oluyor. Ha eğer yolda, parkta, otobüste de aklima estiği zaman kayıt yapmak istiyorum, tutmayan beni diyorsan o zaman telefon gayet mantıklı bir tercih olur. Yine de ön değil de arka kamerayı kullanmaya özen göster derim. -E

Aslına bakarsan siteme haberleri geç girme durumumuz çok da olmuyor, girecek kişinin makine başında olmaması sebebiyle arada



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer



sırada oluyor öyle şeyler ama çok sık değil. Ancak şu var; Oyungezer Online genel olarak sosyal medya paylaşımlarından ziyaretçi alan bir site ve sosyal medyada bütün haberleri patır patır art arda paylaşmak hem erişilen insan sayısını azaltıyor teknik olarak, hem de çirkin bir şey doğrusu.

(Ben çok sevdiğim bir yer de olsa Facebook'ta üst üste spam yapar gibi mesajını gördüğüm siteleri sosyal medyadan takibi bırakan biriyim, aynı duruma Oyungezer'in de düşmesini istemem valia -E)

Yani sabah girilmiş bir haber atıyorum akşam paylaşılabilir ve sen de sosyal medyadan takip ediyorsan o haber zamanında girilmemiş gibi algılayabiliyorsun. Bu konuda yapılabilecek fazla bir şey yok ne yazık ki.

Uğrayabilirsen buyur tabii, bir kahvemizi iç. Sevgiler!

Anket



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

- | | | |
|--|---|--|
| 01
Post apokaliptik olsun, nerede o eski zombiler? @Çağdaş Yüksel | 03
2023'te geçsin. Bordan silahların suyu mu çıktı? @Kaan Akkaş | 04
Niye portallardan geçip her zaman diliminde oynamayalım ki? @Enes Ayhan |
| 02
a çıkta tabii ki, o eski atmosferleri özledik. Allah'tan BF1 geldi. @Bülent Mutlu | 05
Zamanın suyu mu çıktı? FPS FPS'dir kardeşim. @Rahim Çalıskan | 06
5. boyutta geçsin. @Mahmut Tuncer |

>> İLK DENEMEDE NEFRET EDİP İKİNCİ ŞANSI VERDİĞİNE MUTLU OLDUĞUN OYUN VAR MI?

- | | | |
|---|--|---|
| Fallout 4. Şişirilmiş bir oyun gibi gelmişti ancak bilgisayara kurunca işler çok değişti. @Orhan Canpolat | Metro 2033. Kitabını okuyana kadar sıradan bir FPS gibi gelmişti. Mevzu derin miş. @İlker Yıldızak | League of Legends. Nefret ediyordum ama en son iki bininci şansı vermişimdir. @Onur Demir |
| Stratejileri genel olarak hiç sevmezdim, bir ara Civ V aldım, oradan sonra ipler koptu. @Barış Kural | Skyrim. Başta kabız mekânikleri var dedirtti, sonra 400+ saat oynattı. @Furkan Bülücü | |

>> @OYUNGEZER: SENİ YUTUP FEROMERİ YAPACAĞIM! HANGİSİ OLMAK İSTERSİN? (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

- | | | |
|--|--|---|
| Kimse kapmadan Nyan Cat'ı kuyruğundan tutup alıyorum ben. @pebblesinmymind | Dat dat dütt... DRAMATIC CHIPMONKI @gizemsedef | Ben Enis Kırazoglu olma istiyorum! @omerakdag |
|--|--|---|





Geçen ay For Honor'dan bahsederken
Ryse: Son of Rome'un adını anmayı komple unumuştuk.

FOR HONOR ÇAĞRIŞIMLARI

» Ömer kardeşim merhabalar,
Eski zamandan beri derginizi alıyorum,
videoları takip ediyorum. Roman yazıyorum ama
oyun oynamayı bırakmıyorum. Çok güzel ve
eğlenceli bir iş yapıyorsunuz.

For Honor ön incelemeesinde bir nokta için dayanamayıp mail atmak istedim. Oyunun çıkış haberi duyurulduğundan beri sistem olarak Crytek'in Ryse: Son of Rome isimli oyunuyla benzerlikleri gözüme çarpıyor. Benzer tür daha öncesinde bir tek o oyunda denenmişti yanılmıyorsam. Bir askeriz, çoklu orduya karşı savaşıyoruz, sırayla dövüyoruz, her gösterilen video oldukça benzer çizgide.

Çağrışılar diye bölüm açıp nasıl Ryse'dan bahsedilmiyor, anlayamadım. Videolarda da kimse söylemedi. Böyle bir yasak mı var, sadece ben mi aradaki benzerliği görebiliyorum. Eleştirmek adına değil, gerçekten merak ettiğim için sormak istedim.

Kitap okumayı seviyorsanız romanlarımdan gönderebilirsiniz isterseniz. İyi çalışmalar diliyorum.
Yanıtılsanız çok sevinirim. Selamlar! -Emrah Subaşı

Merhabalar Emrah,

Mağcup bir şekilde söylemeliyim ki; aklımdaydı aslında ama yazarken tamamen aklımdan çıkmış. Bir şeyleri eksik yazdım gibi geliyordu, şimdi sen söyleyince jeton düştü. Yoksa dediğim gibi yakın dövüş odaklı aksiyon oyunu deyince Ryse önemli bir yerde duruyor ve For Honor'la benzerliği fazlası. Artık kendisini inceleme yazısında bir saygı duruşunda bulununuz (yine unutmazsak) ^_>

Valla Emrah, okur ile dergi arasındaki etkileşimin en güzel örneklerinden birine imza atmışsın. Ben de eskiden - bayağı bir eskiden, yaklaşık 20-25 yıl önce falan - bu tür kalamla takılan şeylerle karşılaştığım da dergilere mektup atardım. Evet, bildiğimiz mektup. Oturup kâğıda yazar, zarfa koyar, üşenmeden postalarım. Şimdi aslında dergilere ve yazarlara ulaşmak çok kolay, ama jenerasyon olarak üşenme-geçlik de had safhada sanki. Keşke senin gibiler çoğalsa. -E.

Yazdıklarımızı okuduğun ve üşenmeyip eleştiri maili attığın için teşekkürler. Kitap konusunda Noyan, Tarık, Hazal ve M. İhsan'a mail atabilirsen sevinirim. Ben şahsen istediğim kadar çok kitap okuyamamaktayım ne yazık ki.

Sevgileri!

1TL'ye Reklâm!


Medyaya reklam çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye satışımız bu ilan sayfasından faydalanılır. Neyin reklamını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayımlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Bu ay daha önce yaşamadığımız bir şey başıma geldi ve Selam OGZ'yi doldurmakta zorlandım! Mektup gelmedi başka! Hem de doğum günü sayımızda! Bence siz bizi sevmiyorsunuz artık :,(



Gelecek Ayın Misafiri

Kitap sayfalarımızın değişmez ismi; bir yandan Wuppo, Shu gibi potluk şeyleri güle oynaya bitiren bir yandan da Darksiders'in yeniden yayımını dört gözle bekleyen Hazal Çamur buralarda olacak önümüzdeki aya. Sizi de bekleriz.



WINGS BGY

END OF HUMANITY

18TM

www.pegi.info



K
Hebub



[/horizongamesstudios](https://www.facebook.com/horizongamesstudios)



Hayalet Gemi

Eren Eryürekli

eren.e@oyungezer.com.tr

Hepimiz uzaylıyız

Ne ile gurur duyarsınız? Yaptığınız, başardığınız işlerle mi, insanlara ettiğiniz yardımlarla mı, yoksa yalnızca insanlığınızla mı? Açıkçası bunların hepsi de bana uyar ve en azından çaba sarf ettiğiniz şeyler oldukları için bunlardan gurur duymazı yadırgamam.

Bir de içine doğduğunuz, kontrolünüz dışında olan tesadüfi şeylerden gurur duymak var. Örneğin ülkesinden, ırkından, cinsiyetinden gurur duyanlar. Şimdi hemen yabaları, meşaleleri kırıp bana saldırımdan evvel bir durup düşünmenizi rica edeceğim. Hepimizin derisinin altındaki iskelet ve kas sistemi üç aşağı beş yukarı aynı, yani ben beyazım sen siyahsın, yok efendim o sanı falan gibi ayrımcılıklar ne kadar da saçma geliyor kulağa, değil mi? Ama tarihe bakıyorsanız, bunun yüzünden katledilmiş milyonlar var. Veya doğduğunuz yerle gurur duymak, üstelik oranın tarihine, üretimine herhangi bir katkı sağlamamışken geçmişle övünmek ve geleceği kurmaya yanaşmamak... Tamamen şahsi görüşüme göre yaşadığınız ülkenin sınırları içerisinde doğduğunuz andan itibaren orasıyla

gurur duymak bir çeşit tembelliği de beraberinde getiriyor.

"Bizim falanca yıldındaki askeri zaferimiz süperdi", "şu ülkeye de nasıl koymuşuz", "ama iyi koymuşuz" gibi cümlelerin geçmişini bilmek ve ondan dersler çıkarmakla uzaktan yakından alakası yok. Zira başka bir ülkede de doğabilirsiniz ve buradaki olaylardan haberinizi dâhi olmadan ömrünüzü tamamlayabilirsiniz. Dolayısıyla nerede yaşadığınız, hangi ırktan olduğunuz veya anlı şanlı tarihinizin kimliğinizi belirlemesi yerine siz kendiniz olmayı seçmekle, kendinizi yontmakla işe başlayabilirsiniz. *Kingdom of Heaven* filminde şöyle bir laf geçiriyordu: "Yaşadığı yeri daha iyi yapmayan birisi ne işe yarar?" Bu cümle içeriğinde kişinin kendine harcayacağı emeğin gün gelip ülkesine ve çevresindekilere bir fayda sağlayacağını betimlerken; hazır doğmuş, yalnızca geçmişin hayaletleriyle teselli bulan ve dışı kapalı insanın bu dünyadaki yerini sorgular.

Evet, belki hepimiz bilim insanı, sanatçı veya devlet adamı olmayacağız ama bu çevremizde gördüğümüz ada-

letsizliklere, yanlışlara ve eksiklere karşı da duyarsız kalmamız gerektiği anlamına gelmez. Sokak hayvanları için bir kap yemek koymak, sevdiğiniz insanın kıyafetini onarmak da değerlidir bu hayatta. Tabii yoğun cehaletin de bu işe kapalı, dokunsanız bağırma başlayan reflekslere sahip kitlelerin oluşmasında etkisi var. Damarlarına bolca geçmiş pompalanıp geleceği şekillendirmeye yarayan gereçlerle donatılmayan insan günruhanı arasında yaşamının acı verici gerçekliği ve her tür fanatizmin gölgesinde olma fikri beni boğarken, yazdığım bu yazdıkları umut kırıntılarını görebiliyorsanız ne mutlu size. Zira ben yavaş yavaş o kırıntıların izini kaybettirimi fark ediyorum.

En basit kavramları bilmekten yoksun ve bilinçli olarak cahil bırakılmış kalabalıkların arttığını gördükçe Asgardia projesiyle uzaya taşınma fikri daha bir cazip geliyor her geçen gün. Zira ancak oradan bakınca tüm insanların eşit ve sınırların, hor görülen farklılıkların, yozlaşmanın olmadığı bir dünyayı net olarak görebilirim ve hepimizin gerçek anlamda uzaylı olduğu fikrine inanabilirim.

➡ KENDİNE VE ÇEVRESİNE YARARI OLMAYAN İNSANLAR GELECEĞE DE FAYDA SAĞLAMİYOR. ♡



MULTIPLAYER OYUN DENEYİMİNİN EN İYİSİ SENİ BEKLİYOR!

Dünyanın en büyük oyuncu topluluğuna katıl,
en sevdiğin oyunları çevrimiçi multiplayer modlarında arkadaşlarınla ve
rakiplerinle oyna. PlayStation Plus üyelerine özel muhteşem özellikler ve
avantajlarla benzersiz oyun deneyiminin keyfini sür.



ÇEVİRİMİÇİ MULTIPLAYER

ARKADAŞLARINLA VE
RAKİPLERİNLE OYNA



AYLIK OYUNLAR

HER AY 2 PS4™
OYUNU İNDİR



ÖZEL İNDİRİMLER

SADECE PS PLUS
ÜYELERİNE ÖZEL
İNDİRİMLERDEN
FAYDALAN



OYUNU PAYLAŞ

ARKADAŞLARINI
OYUNUNA KATILMAYA
DAVET ET, OYUNA SAHİP
OLMASALAR BİLE



10GB BULUT DEPOLAMA ALANI

KAYITLI OYUNLARINI
PS4™ İLE
BULUT DEPOLAMA
ALANINA YÜKLE



PlayStation.Plus



oyungezer.com.trfacebook.com/oyungezertwitter.com/oyungezeryoutube.com/oyungezersteamcommunity.com/groups/oyungezer

Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Uzak bir yıldızdan gelen sesler

Kelimeler birçok bakımdan güçlü varlıklardır. Cümlelerle anlatılamayacak birçok şey bazen en güzel tek bir kelimeyle anlatılır. Tek bir kelimeyle insanları hüzünlendirebilirsiniz de kızdırabilirsiniz de. Tek bir kelime kendinden başka yüzlercesini çağırabilir, çok önemli bir ilham kaynağı olabilir. Rastgele, eli yüzü düzgün bir kelime seçin ve onun üzerine, çağıştırdıkları üzerine uzun uzun düşünün bir ara. İçinizden kaçınılmaz olarak bir şeyler karalamak gelecektir.

Ama kelimeler bazen zayıf da kalırlar. Bir insandan diğerine anlam taşımada yetersiz kalabilirler. Bir kelimenin, o kelimeyi bilen insan sayısı kadar farklı anlamı vardır çünkü. Mesela "gitar" dediğinizde sizin aklınızda ve duyduğunuzda başka hareketlenmeler olur, karşınızdakininkilerde başka. Belki gitar sizin için bazen ağlayan bazen coşan müthiş bir müzik ifade aracıdır, ama karşınızdaki için lisede bazı gençlerin kız tavlama için kullandığı araçtır. Bu kelimelerin kişiden kişiye farklı anlamlar ve duygular ifade etme durumu insanları farklılaştıran, iletişimi renklendiren, ama çoğu zaman da sinir bozan bir durumdur.

Bu durum somut değil de soyut şeyler için çok daha belirgin. Örneğin birisine "ben senden nefret ediyorum" dediğinizde o cümledeki "nefret" kelimesi içinizdekileri karşındakine ne derece geçirebilir ki? O an, içinde sizin kadar olumsuz duygu yoksa karşınızdaki zaten hissettiklerinizi uzaktan yakından anlayamaz. Varsa bile nefretin ona çağıştırdığı şeylerde ve size çağıştırdığı şeylerde kaçınılmaz olarak önemli farklar olacaktır. Kelimeler duygu aktarmada zayıftırlar.

Aynı şekilde "aşk" kelimesi... "Ben sana âşığım" dediğinizde, tabii bunu gerçekten kastederek söylediğiniz varsayalım, oradaki "aşk" kelimesi



içinizdekilerin yalnızca küçük bir kısmını kapsar. Üzücü bir şekilde asıl devasa olan kısım dışında kalır.

Ama bazen öyle bir söz duyarsınız ki olduğunuz yere çakılırsınız, her şey birden daha aydınlık hâle gelir.

Yarım saatlik bir anime vardır *Voices of a Distant Star* adında. En son repliği bende böyle bir duygu uyandırdı:

"Ben buradayım".

Aşk kelimesinden çok daha iyi

tanımlayan inanılmaz bir söz: "Ben buradayım"... "Ne zaman ihtiyacın olursa yanındayım" değil, "sonsuzca kadar kalbimde olacağım" değil, "ne zaman gelersen gel seni bekliyorum olacağım" da değil, bayağı uzak aslında, çok daha fazlası.

"Ben varım, sana bunu söylüyorum, tek söylemem, senin de tek bilmen gereken bu," gibi bir şey ama hayır, böyle tanımlamaya çalıştıkça da sözün kapsadığı alanı daraltmı oluyoruz. "Ben buradayım", kendisinin daha iyi tanımlayan bir söz olamaz.

BAZEN HER
ŞEYİ ANLATMAK
İÇİN BİR KELİME
YETERKEN, BAZEN
HIÇBİRİ YETMEYE-
BİLİYOR. ♡

PS4

tr.playstation.com/PS4

Oyunun Geleceđi



PlayStation®4 | PlayStation®4 Pro



/PlayStationTR



/PlayStationTR



/PlayStationTR



/PlayStationTurkiye

OYUNCULAR
İÇİN

PORTAL

BETA // HABER // ETKİNLİK // RÖPORTAJ

HABER



NINTENDO SWITCH

Konsollara dair fikrinizi değiştirmenin zamanı geldi

Nintendo NX, "haftaya duyuruluyor, yok söyle olacaktım, yok şunu destekleyecek mi" diye yüzlerce dedikodunun ardından nihayet görücüye çıktı. Tabii Nintendo her yeni konsolu öncesinde yaptığı gibi isim değişikliğine gitti ve konsolun adını NX değil de Switch olacağını açıkladı (Dolphin yerine Gamecube, Revolution yerine Wii gibi). Peki, bu Switch adı nereden geliyor?

Öncelikle videoyu izlemeyen arkadaşlar için kısa bir özet geçelim. Nintendo Switch bir ev ve el konsolu hibriti. Wii U Joypad'lerinin büyütmüş halini andırır ve konsolu elimize alıp çift analog yönlendirici ve butonlarla oynayabiliyoruz. Ya da konsolu dik durabilecek şekilde sabitleyip, ekranını iki yanındaki kontrolleri de çıkartıp elimi-

ze alarak da oynayabiliyoruz. O da mı kesmedi? O zaman her ikisinde de birer analog ve butonlar bulunan bu Joypad'lerin birini arkadaşımıza verip bu sefer beraber oynayabiliyoruz. Tabii 2 tane Switch'imiz varsa aynı oyundaki oyuncu sayısını katlayarak artırabiliyoruz. Durun, dahisi de var! Konsolu standına yerleştirip TV'ye bağlayarak ekran karşısında da oynayabiliyoruz. Üstelik ister konsolun kendi kontrolleriyle, ister başka pro kontrollerle. Konsola adını veren bu yaratıcı "Değiştirme" özelliği de buralardan geliyor zaten.

ÖZGÜRLÜK TASARIMDA BAŞLAR

Gelelim en önemli konumuza. Nintendo acaba Wii U başarısızlığından dersler almış mı? Bunu farklı bakışlar altında inceleyebiliriz. Bildiğiniz üzere Wii U'nun üçüncü parti desteği hayli zayıftı

ve açık konuşmak gerekirse hardcore oyuncular için pek geniş bir yelpaze sunmuyordu. Fakat Switch için yayınlanan ve aralarında Bethesda, From Software, Telltale gibi firmaların da olduğu geliştiriciler listesi bir hayli umut verici, özellikle de Wii U ile kıyaslanırsa! Ayrıca henüz doğrulanmadıysa da konsolda bölge kilidinin de olmama çağı söyleniyor. Doğru çıkarsa bu ikisinin oldukça olumlu adımlar olduğunu söyleyebiliriz.

Wii ve Wii U'da en büyük dezavantajlardan biri bu konsolların rakiplerine göre teknik özelliklerinin hayli zayıf kalmasıydı. Bu da üçüncü parti geliştiricileri konsoldan soğutuyordu ve konsolların oyun yelpazesini hayli daraltıyordu. Switch'in videosundan gördüğümüz kadarıyla konsolda oynanan oyunlar arasında sürpriz şekilde Skyrim



WARREN SPECTOR

» Özgürlükçü yapay zekâ üstadı yeni projeleriyle gelmeden önce kendisini bir hatırlayalım istedik.



HORIZON ZERO DAWN

» Uçuk fikirleri güzel yapımlara dönüştürmek herkesin harcı değil. Horizon bunu başarabilecek mi?



O NİYE ÖYLE OLDU?

» Madem artık herkes oyun eleştirmeni, bizim de o çok bilmiş inceleme-lere diyecekleri-miz var!



oyunculara hitap eden bir oyun yelpazesi sunarsa rakiplerinin hiç şansının olmadığını düşünüyorum. Playstation ve Xbox cephesinde işler mükemmel gitmiyor çünkü. Tabii bunun için de bahsettiğimiz teknolojik yeterlilik gerekiyor.

Tabii Switch'in çıkışı Nintendo aksini iddia etse de Wii U'nun ölümü anlamına geliyor ki eğer ben Wii U sahibi olsaydım konsolun bu kadar kısa sürede terk edilmesine hayli üzgünüm doğrusu. Keza bir de Switch'in çıkışının ardından çoğu firmanın zaten satışları hayli düşük olan Wii U'yu temelli olarak terk edeceğine inanıyorum. İkinci bir Vita'ya dönüşmesi an meselesi anlayacağınız. Ama şahsen ben Nintendo'nun yerinde olsaydım bir şekilde Wii U kullanıcılarının gönülünü almaya çalışırdım.

Switch gelecek sene Mart ayında satışa olacak. Sony ve Microsoft cephesinden de konsollarının yeni sürümleri geldiğine göre bizleri özlediklerimiz konsol savaşları bekliyor olabilir. Şahsen ben konsolu içerdigi tasarım fikirleri yüzünden oldukça beğendim ve çıktıkta yaklaşıp bir sene sonra da fiyatı düşük oyun yelpazesi genişleyince almayı planlıyorum. Keza sırf ki olduğum "konsolların sonu geldi, bunlar son konsollar, ehohehohe" diyen insanların bile suratına tokadı yapırdığı için Nintendo Switch'e oldukça sempatik yaklaşıyorum. Sektörün asıl ihtiyaçının sonu gelmeyen teknolojik talepler değil, öncelikle yaratıcı fikirler olduğuna binilerin hatırlanması gerekiyordu çünkü.

de iddialar konsolun grafiksel gücünde bir artışa karşı yönünde. Taşınabilir konsollarda bir tık geride olması kabul edilebilir fakat söz konusu ev konsoluya bu dedikodunun da doğru çıkmasında fayda var. Bir de Bethesda tarafından gelen "Biz Switch'e Skyrim çıkaracağımızı söylemedik ki?" açıklamasının yorumunu da size bırakıyorum.

KONSOL DA BİZİ TAŞIYACAK MI?

Nintendo konsol için "Öncelikle ev konsolu" dese de taşınabilir özelliğinin de sistemin en büyük kozlarından biri olduğu şüphesiz. Eğer mobil oyuncuları da kendi sahalalarına katmak istiyorlarsa artık 5 yaşındaki bir çocuğun bile elinde olan Android sistemlerin sunamayacağı kadar güçlü oyunlar sunmak zorundalar. Vita Faciası ve 3DS'in DS'e oranla zayıf satışlarının ardından taşınabilir oyuncuları büyük kısmı yerini casual Android oyuncularına bıraktı çünkü. Konsolun taşınabilir haldeyken bile benzer oynatabileceği özellikler gerçekten çok büyük bir artı, fakat sistem olarak yukarıda konuştuğumuz gibi sonuç kalırsa sonuçları pek tatlı olmayabilir. Kulislere konsolun şarj ömrünün de yaklaşık 3 saat olduğu konuşuluyor ki bu da taşınabilir bir sistem için hayli az bir zaman dilimi.

Peki Switch satar mı? Başarılı olur mu? Wır çıktığında teknik olarak rakiplerinden bir jenerasyon geride olmasına rağmen laşajı yukarı Gamecube gücündeydi sunduğu devrimsel yeniliklerle iki dönemde inanılmaz satış rakamları yakaladıysa, sonra kütüphane darlığından düşüşe geçmişti. Switch'in de benzer şekilde sadece ilgi çekici fikirlerle sahip olduğu için bile iki çıktığında yüksek satış rakamlarına ulaşacağına inanıyorum. Fakat önemli olan bu grafiği sürdürebilmek ki burada da devreye konsolun hangi oyunları sunacağı giriyor. Eğer Nintendo bu sefer çocuklara, gençlere, ailelere hitap ettikleri kadar yetkin

vardı. Nintendo bununla konsolun hem teknik olarak güçlü olacağı hem de artık hardcore oyunculara da hitap edeceği mesajını vermek istemiş olabilir. Fakat Skyrim'in 5 senelik bir oyun olduğunu ve videodaki diğer Zelda, Mario gibi oyunların da çok da ileri teknoloji vaat etmediğini düşünürsek konsol yine rakiplerinden daha güçlü olabilir. Eğer durum gerçekten de böyleyse konsol için ölmüştü bir hata olur, çünkü bu Nintendo'nun üzerine yapışan "Mario konsolu" etiketini yırtmak için gerçekten de son şans.

Konsolun teknik özellikleri 2017'de kadar duyurulmayacak ve elimizdeki tek resmi bilgi: Nvidia Tegra kullanacağı yönünde. Nintendo konsolu TV'ye bağlanacak için kullanılan standın sadece bağlantı ve şarj amaçlı olduğunu söylese

AÇIKLANAN TEKNİK ÖZELLİKLER

- Yaklaşık 5.8" x 4.2" LCD ekran
- 3.5 mm kulaklık girişi
- 2 adet çıkartılabilir, her biri analog yönlendiricili, iki omuz olmak üzere 8 butonlu ve kablosuz Joy-con joystick
- TV'ye bağlama ve şarj standı
- Custom Nvidia Tegra grafik chipi
- Mini kartuş girişi (geri uyumluluk fiziksel oyunlarda yok, dijital belirsiz)
- Amibio desteği
- Yaklaşık 3 saat şarj ömrü (söylenli)

AÇIKLANAN OYUNLAR

- Dragon Quest X ■ Dragon Quest XI
- Just Dance 2017 ■ The Legend of Zelda: Breath of the Wild ■ Monster Boy and the Cursed Kingdom ■ Project Sonic 2017 ■ Pokémon (Adi henüz kesinleşmedi) ■ RISE: Race The Future Riverside ■ Tank II!



BU AY Ne oldu?

HER YANIMIZ 'AAA' OLDU EFENDİLER! AAA NİDALARIYLA GEZİYORUZ RESMEN OFİSTE. HANGİ BİRİNİ DYNAYACAĞIZ BUNLARIN? ÜSTELİK HIZ DA KESMİYOR MERETLER. OYUN DÜNYASI BİLE O KADAR GÖMÜLDÜ Kİ OYUNLARA, ÖNEMLİ BİR HABER ÇIKMADI RESMEN BÜTÜN AY! VAR TABİİ GENE BİR ŞEYLER AMA AZLAR. SÖYLENTİLER, GÜZEL DUYURULAR, AÇIKLAMALAR VAR... VE TABİİ Kİ ERTELEME- LER VAR. BİR SÜRÜ, BİR SÜRÜ ERTELEME...

✎ TARIK KAPLAN



1

Mass Effect: Andromeda'nin çıkış tarihini garip bir sızıntıyla öğrenmiş olabiliyoruz. Oyuna birlikte çıkması planlanan artbook Amazon'da **23 Mart 2017** tarihinde, Amazon UK'deyse 23 Mart 2017 tarihinde satışa sunulacak gibi. E işallah doğrudur, N7 gününü bekliyoruz (7 Kasım yanı).

2

Oyun filmleri- nin yapılması moda oldu artık biliyorsunuz. O modanın son halkası da **Gears of War**. Hem de yapımcı stüdyosu **Universal** olacak. Aksiyondan yana sıkıntımız olmayacağı kesin.



3

Video oyunlarında çalışan **ses sanatçıları**, büyük firmaların çalışma şartlarında ve koşullarında iyileştirme yapmasını isteyerek 2 yıldır görüşmeler yapıyorlardı ama son çare olarak **greve** başladılar. Haklı oldukları pek çok nokta var:

tinyurl.com/ogz-109-grev

4

Wolfenstein'in yeni oyunu Bethesda'nın E3 2016 sunumunda sözünüştü sanki, hatırlarsanız: **İkisi** oradaki listede adı geçen **New Colossus** şu an yapım aşamasında olabilir. Brian Bloom, yani **New Order'da** Blazkowicz'e ses veren sanatçı öyle diyor. Ben inandım şahsen.



5

"Şu ana kadar neden bunu yapmamıştınız ki?" diyeceğiniz güzel bir haber: Steam'e **DualShock4 desteği** geliyor. İleride başka cihazlara da tam destek vereceklermiş hatta. Biraz şaşırdım Sony'nin böyle bir şeye yanaşmasına ama super tabii!



6

Pokémon GO'nun havası çok çabuk söndü diye düşünüyoruz ama böyle değilmiş işler...

Oyun **90 günde** tam **600 milyon dolar** kâr etti ve mobil oyunlarda yeni bir rekor kırdı. Günde 2 milyon dolar da kazanmaya devam ediyormuş hatta. Türkiye'de hâlâ resmi olarak açılmış değil bu arada.



7

İsim değiştirmesi gündemde olan **Blizzard**'in servisi **Battle.net**'e yeni bir güncellemeyle sesli sohbet seçeneği eklendi. Yakın zamanda takım sohbetleri de eklenecek hatta. Çok da güzel oldu vallahi.



9

Bu ay da bir sürü oyunun çıkış tarihi erdendi: **Syberia 3**, **Watch Dogs 2**'nin PC sürümü, **Darksiders: Warmastered**, **Sniper: Ghost Warrior 3** ve **Squadron 42**, planlandıkları tarihte çıkmayacaklar.

10

Bethesda'nın geçen ay yaptığı "Sony modlara destek vermiyor" açıklaması yanıltıcıydı. **PS4'e de mod desteği** geleceği açıklandı. Ama mod dosyaları için 1 GB dosya sınırı var. Detaylar birkaç sayfa yan tarafa.



11

Yeni **Assassin's Creed** oyununa ait olduğu düşünülen bir resim sızdırdı. Adının **Assassin's Creed Empire** olacağı varsayılan oyunun **Antik Mısır'da** geçeceği düşünülüyor. Parmaklar kenetli.



12

Bir stüdyo daha dünyaya gözlerini yumdu. **Sleeping Dogs**'un yaratıcısı **United Front Games** artık yok. Ayrılan çalışanlar yeni işlerle oyun dünyasında kalır umarım.

13

Kasım ayında gerçekleştirecek olan **PlayStation Experience** etkinliğinde **God of War** gösterilmeyecekmiş. Buna karşın oyunla ilgili çok havale şeyleri yakın zamanda göreceğimiz söyleniyor. Üzülme ama olsun, sonu güzel olsun da...

14

Özellikle yer vermek istediğim bir haber: **Lord of the Rings Online**'a gelecek yıl Nisan ayında sonra Mordor eklenecek. Bilmeyenler "Şu ana kadar yok muydu?" diyorlar muhtemelen ama oyunun 10 yıllık olduğunu da hesaba katalım lütfen.

15

Korku oyunlarının neredeyse yeni trendini belirleyen **Amnesia**, ek paketi ve **A Machine for Pigs** ile paketi halinde PS4'e geliyor. Çıkış tarihi de **22 Kasım** olacak.



16

Final Fantasy XV'in DLC planları belli oldu ve sıkı durun: Co-op olarak oynayabileceğiniz 3 DLC ile ekipteki diğer karakterler oynanabilir hale gelecek ve dördüncü DLC **4 kişiye kadar co-op** oynama imkanı sunacak. Oyunda olmayan bir şey var mı diye sorarsanız, kalmayacak çıkana kadar herhalde.

17

Beyond Good & Evil 2'nin yapımı aşamasında olduğu Ubisoft tarafından doğrulandı. Son videonun 2008'de gösterildiği düşünülürse **VAKTİ GELMİŞTİ ARTIK DEĞİL Mİ?**

18

The Order 1886'nin kreatif yönetmeni oyunun bir serisi haline geleceğinin sinyali verdi... yani, galiba. "Bu IP'nin kesinlikle geleceği var, ilk andan itibaren bu şekilde düşünülenek yapıldı" demiş **Ru Weerasuriya**. The Order 1887 confirmed (!)



OYUN KAHRAMANLARI

Warren Spector



ÖĞRETMENLİK DENEYİMİ

2013 yılında oyun yapımına ara veren ünlü yapımcı, Texas Üniversitesi'nde üç yıllık bir anlaşmayla video oyunu yapım dersine hocalık yapmaya başlamıştı. Ama son dönemde System Shock 3'un yapımı için bu işe ara verdi. Warren bu deneyiminden bahsederken öğrencilerinden çok fazla şey öğrendiğini belirtiyor: "Onlar olaya tamamen farklı bir açıdan bakıyorlar" diyor. Spector'ın, burada öğrencilerine yaptırdığı bir oyun da var: Roots of Sarkos. Oyun ilch, io üzerinden beta haliyle indirilebilir durumda ve Spector bunu yaptıkları gün eve gittiğinde neredeyse ağılayacak durumdaymış: "Bitmiş bir oyunu piyasaya sürmek benim için çok ama çok ters bir şey." Öğretmenliği bırakma sebeplerinden birinin de sektörün çok hızlı değişmesi ve "bir zamanlar bir şeyler bilen ama çağın gerisinde kalması" öğretmenlerinden olmak istememesi olduğunu söylüyor. Buna saygı duymamak ne mümkün?



Warren Spector

Farklı yollar, yapay zekâlar ve geniş bir zihin üzerine

■ TARIK KAPLAN

Nereden başlamak bilemiyorum. *Deus Ex* ve *System Shock*'ın yaratıcısı olarak oyun sektörünü nasıl yönlendirdiğinden mi bahsetmeli Warren Spector'ın, yoksa muhteşem çok yönlü yaratıcılığının temellerinden mi? Farklı türlerin özelliklerini birleştirerek yepyeni, kişiden kişiye değişen özgür deneyimler sunmayı başaran bu harika zihin nasıl yönlüldü? En iyisi hikâyeye başından başlamak...

Warren Evan Spector 1995 yılında Manhattan'da doğdu. Büyüdüğü çevre özellikle onun gibi tıknaz, kısa boylu Yahudi bir çocuk için pek iyi bir ortam değilmiş, bu da onu sabit arkadaşlıklardan ziyade sürekli farklı şeylere ilgi duyan bir yapıya sokmuş. Çocukların farklı şeylere ilgi duyması normal karşılanırsa ama Spector'ın ilgi alanı dinzorlardan hukuka, basketboldan film eleştirmenliğine kadar epey farklı yönlere gidip geliyor. Sonunda kendisi için en doğru yolun film eleştirmenliği olduğunu düşünüp Northwest Üniversitesi'ne giriyor ki burada hocalarından bile daha fazla film bilgisine sahip

olduğunu söylüyor Spector. Başarılı okul yılları boyunca ilgi alanları genişlemeye devam etmiş ve üniversite hayatı boyunca oyun oynamayı da bırakmamış (kutulu oyunlar ebet). Sonunda *Dungeons and Dragons* oyunlarından birinde birkaç bilim kurgu yazarıyla tanışıyor ve tabiri caizse hayatının aşkı olan bilim kurguyu buluyor.

GALAKSİ GENİŞLİĞİNDEKİ BİR ZİHNİN EN PARLAK YILDIZLARI

Spector'ın parmağı olan oyunlara bakarsanız hemen hepsinin bilim kurgu sosuna bulanmış olduğunu göreceksiniz zaten ama onun kariyerine başlangıcı, üniversite yıllarında editörlüğünü yaptığı haftalık bir dergide çalışan yazarlardan birinin iş teklifiyle başlamış. Hani ona her dala en az bir kere atlayan bir kuş demiştik ya, işte dergi editörlüğü de bu dallardan biriydi. 1983 yılında *Space Gamer* adlı dergide editör olarak giren Warren, kısa bir süre içinde derginin yapımcısı şirketi Steve Jackson Games için masasıüstü rol yapma oyunları tasarlamak buluyor kendini. İlk oyunu, **Greg Costikyan**'ın dergi için bir makale olarak düşünerek yapmaya başladığı *Toon* oluyor. Oyunu çok beğenip genişletiyor ve *Toon*, Steve Jackson Games'in ilk masasıüstü oyunu olarak piyasaya çıkıyor. Bunu pek çok diğer masasıüstü oyun izliyor ve her yeni projeye kütüphanesini biraz daha genişletiyor Spector. İçin güzel kısmıysa masasıüstü oyunlarının oyuncu kararlarına dayalı yapısını bilgisayar oyunu yaparken de sürdürmeyi tercih etmesi; oyunlardaki farklı diyalog seçenekleri, kişiye özel oyun deneyimleri ve kararlara bağlı değişen sonlar da bu masasıüstü oyunlardan kazanılmış alışkanlıklar aslında.

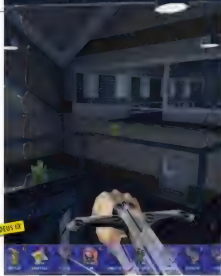
SPECTOR'IN PARMAĞI OLAN OYUNLARA BAKARSANIZ HEMEN HEMEN HEPSİNİN BİLİM KURGU TEMALİ OLDUĞUNU GÖREBİLİRSİNİZ.



Spector'ın elinin değdiği oyunlar içinde en çok eleştirilenleri: Wii için yaptığı *Epic Mickey* serisidir herhalde.



ZAMAN ÇİZELGESİ



1989 yılı olduğunda ilk kez video oyunu sektörüne Origin Systems'te *Ultima VI* ve *Wing Commander*'in yapımcılığında gelemek geliyor. Burada *Ultima Underworld*, *Serpent Isle*, *Wings of Glory* ve en önemlisi *System Shock* gibi pek çok oyuna imza atınca, şirket onu Looking Glass Austin stüdyosunun genel müdürü olarak atıyor. Ki Spector, Austin'i delice seven ve pek çok fırsatı olmasına karşın hep Austin'de kalmayı tercih etmiş bir insan. Bu sevgisi belki de en iyi işlerini çıkardığı dönemlerden kalan hatıralarından geliyordu, kim bilir?

1996 yılında EA'den o zaman için açıklanmamış bir projenin başına getirilmek üzere teklif almıştı ki sonunda bu projenin *Command & Conquer*'in masaüstü oyunu olduğu ortaya çıktı. Spector bu teklifi kabul etmeyi düşünüyordusya da, Ion Storm adlı yapım şirketinden "hiçbir kısıtlama olmadan ve büyük bir bütçeyle hayallerindeki oyunu yapmanı istiyoruz" teklifi gelince doğal olarak buraya yöndü. Ion Storm için Austin'de bir stüdyo kurdu ve hayallerindeki projeye başladı. O proje *Deus Ex*'in ta kendisiydi.

İnanılmaz bir şans değil mi? Eidos'a ait bir yapım şirketinin devasa bir bütçe ve kendine ait bir stüdyoya istediğini oyunu yap demesi. Ama Warren Spector bu şansı kendi tırnaklarıyla kazıyarak kazandı. Bu zamana

dek ortaya koyduğu hemen her yapım oyun dünyasında ciddi olarak sevilen ve yeni şeyler denemekten korkmayan oyunlardı ve *Deus Ex*'te de bu özelliğini devam ettirdi. Sonraları kişisel sebeplerden ötürü stüdyodan ayrıldı ve bir yıl sonrasında Eidos stüdyoyu kapattı.

2005'te Junction Point Studios adında yeni bir stüdyo kurdu, tabii ki gene Austin'deydi bu stüdyo. İki yıl sonrasında stüdyoyu Disney'e sattı, akabinde de Epic Mickey serisine başladı. 2010 yılında ilk oyun *Wii*'ye özel olarak çıktısı da Warren'ın hayranları onun bu kararından hiç hoşnut değildi. Kariyerinin en parlak günlerini yaşadığı söylenemezdi yani. Stüdyo 2013 yılında Disney tarafından kapatıldı. Spector daldan dala atlama özelliğini yıllar içinde kaybetmemiştir, hayatında sabit kalan belki tek şey olan Austin'deki Texas Üniversitesi'nde oyun yapımı üzerine hocalık yapmaya başladı ve son 3 yıldır da bu işle uğraşıyordu. Son zamanlardaysa farklı planları var.

Warren Spector'ın çocukluktan itibaren sürekli farklı ilgi alanlarıyla sürekli haşır neşir oluşu, masaüstü oyunların özgürlüğü yapısından video oyunlarında da ödün vermediği ve zihnindeki değişim rüzgarlarını eserlerine yansıtmaya özelliği ortaya harika yapımlar çıkarmakla kalmadı, oyun sektörüne de farklı bir yön verdi. Kariyeri de oyunlarında sunduğu yollar gibi hiç sabit ilerlemedi; bugüne dek 23 video oyunu ve pek çok masaüstü oyun üzerinde, tam 5 farklı şirkette çalıştı.

Bilim kurgu temasının yanı sıra yapay zekâ fikrini de oyunlarında çok ciddi bir şekilde kullandığı gözününden kaçmamıştır. Warren bu konuda biraz dertli aslında; video oyunlarında yapay zekânın yeterince geliştirilmediğini düşünüyor. Saldırı ve savunma amaçlı hareketlerin geliştirilmesine karşın NPC'lerin diğer hareketlerine neredeyse hiç önem verilmediğinden dem vuruyor kendisi. Şu aralar *OtherSide Entertainment* ta, üzerinde çalışmakta olduğu *System Shock 3*'te bu döngüyü kurmayı istiyor. Yenilikçiliğiyle bilinen bilim kurgu aşığı bir oyun yapımcısının bir adım öteye taşınmak istediği olgular olunca, bize de heyecanla beklemek düşüyor.

Manhattan'da dünyaya geldi, çocukluğunu burada geçirdi. Karakteri gereği sürekli farklı yerlere yönelmiş de 13 yaşında film eleştirileri olmak istediğine karar verdi.

Northwestern Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden bölümünden mezun oldu ve yüksek lisansını Texas Üniversitesi'nde radyo-film üzerine yaptı. Bu süreçte öğretim görevlisi olarak tarih ve film kritiği üzerine dersler verdi.

Bir süre üniversite kürsilerinde ki bir merkezde arşiv görevlisi olarak çalıştıktan sonra Space Gamer adlı derginin editörlüğüne geçti. Kısa sürede İrmanın sahibi Steve Jackson Games'te masaüstü oyunları yapmaya başladı. Bir yıl sonra Toon'u yayınladı.

Uç yıl önce bir çizgi roman dükkanında tanıdığı Caroline Chasne ile evlendi. Bazen projelerde birlikte çalışırlar.

Origin Systems'ta işe girdi ve *Ultima VI: The False Prophet*in yapımcılığında Richard Garriott'ta birlikte çalıştı. Daha sonra *Wing Commander*, *Ultima Underworld*, *System Shock*, *Wings of Glory*, *Bat Blood* ve da içinde bulunduğ 17 oyunu sadece 3 yılda üretti ve Looking Glass Austin stüdyosunun başına geçti.

Eidos'un sahip olduğu Ion Storm stüdyosunun Austin ayağını kurdu ve hayallerindeki video oyununu yapmaya başladı. Bu oyun *Deus Ex*'ti. *Deus Ex: Invisible War* ve *Thief: Deadly Shadows*'un yapımcılarında da rol oynadı.

Junction Point Studios'u kurdu ve iki yıl sonra stüdyo Disney'e satıldı. Burada *Wii*'ye özel iki adet Epic Mickey oyunu yaptı. 2013 yılında stüdyo Disney tarafından kapatıldı.

Eski okuluna, Texas Üniversitesi'ne bu kez hoca olarak geri döndü ve üç yıldır bir oyun yapımı programına hocalık etmeye başladı.

OtherSide Entertainment'a girdi. Şu an *System Shock 3* ve *Underworld Ascendant* üzerinde çalışıyor.





Ö TÜR: Aksiyon / RYO Ö YAPIM: Guerilla Games Ö DAĞITIM: Sony Ö PLATFORM: PS4 Ö ÇIKIŞ TARİHİ: 1 Mart 2017

HORIZON ZERO DAWN

Altıncı yok oluşa hoş geldiniz



CAN ARABACI

4,54 milyar. Üzerinde yaşadığımız dünyanın tahmin edilen yaşı aşağı yukarı bu kadar. İnsan ırkı bu yaşlı dünyanın son 200,000 kusura yına tanıklık etti sadece. Halbuki biz daha ortada yokken nice başka canlılar hüküm sürdü bu topraklarda... Dünya üzerinde toplamda beş yepyekün yok oluş olduğu tahmin ediliyor; muhtemel bir altıncı yok oluşun ayak sesleriye ufaktan yankılanmaya başladı bile. Biraz karamsar bir giriş olduğunun farkındayım ancak hemen panik yapmayın. Bu altıncı yok oluş bundan belki yirmi, belki iki yüz, belki bin, belki de on bin yıl sonra gerçekleşebilir. Kesin olan tek şey bir noktada gerçekleşeceği ve anlatmaya çalıştığım şey de bidden çok önceleri burada olan dünyanın bizden birlerce yıl sonra da bir şekilde dönmeye devam edeceği. Hani ilk Jurassic Park filminde Dr. Ian Malcolm'ın da dediği gibi: "Yaşam... Bir şekilde yolunu bulur..."

Peki, bulsun da... Anlattıklarının Horizon: Zero Dawn ile ne alakası var? Horizon evreni işte bu bahsettiğimiz büyük yok oluşu görüp geçirmiş durumda. Oyunun ana karakteri Aloy'un daha onunla ilk tanıştığımız videoda bazı duvar re-

simleri eşliğinde bahsettiği "kadim olanlar" da bizlerden başkası değil aslında. Yıldızlara değen kuleler inşa eden, teknolojik gelişimin zirvesini görmüş ve efsaneleri hâlâ kabileler arasında dilden dile gezen bu uygarlığın ortadan neden kaybolduğuya büyük bir sır. Kabilesinin Aloy'a bu konuda anlattığı ve bizim bildiğimiz tek şey bu kadim olanların bir anda, sessizce ortadan kaybolmuş olmaları. Üstelik de o güne kadar elde ettikleri bütün o başan ve gelişimlerini geride bırakarak...

İnsanoğlunun yokluğunda (her zaman olduğu gibi) doğa kendisinin olanı geri almış, yaşam yolunu bulmuş ve dünya dönmeye devam etmiş. Bu kaynağı belirsiz yok oluştan sağ çıkmayı başaran bir avuç insan ise köklerine dönüş yapmış: Avcılık hayatına. Aloy kendi kabilesinin avlanmaya ilk çanaklar olduğunu iddia ediyor - ki yapabildiklerine bakarak Aloy'u da gayet başarılı bir kâşif ve avcı olarak yetiştirdiklerine şüphe yok. Yalnız sorun şu ki; kabilelerin avladığı şeyler gecek ve tavşan gibi hayvanlardan bir hayli farklı. İnsanlık artık besin zincirinin en tepesinde değil. Neden savatçıklarını bile tam olarak bilmedikleri, zinciri domine eden

robotlarla savaş halindedir. Kimisi çeşitli hayvanları kimisi de doğrudan dinazorları andıran bir robotların amaç ve işlevleri şu an için tam bir kapalı kutu. Bildiğimiz - daha doğrusu Aloy'un da bildiği - tek şey yaşamaya devam etmek için bu robotlardan elde edilecek kaynaklara ihtiyaç duyulduğu. "Her kuşun eti yenmez" sözü buraya çuk oturuyor olabilir, lakin yemekten başka ihtiyaçları da var bu kabilelerin, öyle değil mi?

AVINI KEŞFETMENİN TADI BİR BAŞKA

Horizon'un özellikle üzerinde durduğu iki çok kilit nokta var: Bunlardan birisi keşif. Hollandalı Guerilla Games, gizemli bir şekilde terk edilmiş dünya konseptiyle keşif kısmının kılıfını gayet güzel hazırlamış zaten. Bunu bir adım daha öteye taşıyansa Horizon'ın sizi elinizden tutup adım adım yürütmeyi öğreten bir eğitim bölümüne sahip olmaması. Kimse size çıkıp da "şu düşmana şöyle saldırıracaksın" ya da "bu düşmanın senin seviyeni aşar bak, buluşma" gibi uyarılarda bulunmayacak yani. Aloy avlanmayı nasıl kendi başına öğreniyorsa siz de deneme yanılma yöntemiyle, kendiniz tecrübe ederek öğreneceksiniz. Eh, ilk

Sadece avladığımız 'hay-
vanlar' değil, kullandığımız
silahlar da değişecek.

bakışta aksiyon oyunu gibi dursa da özünde bir rol yapma oyunu olan *Horizon: Zero Dawn*, bu seçimle birçok oyunun kolaylıkla ikisideyi çok yerinde bir tercih yapmış bana kalırsa. Oynanışı kendimizi keşfedecek olmamız yanı sıra, Aloy'un misyonu da bu bilinmezlerle bezeli dünyanın gizemlerini aralamak olduğundan bu keşif hissiyatı oyunun her anında bizimle kalacak muhtemelen. Kabilisini geride bırakıp kadim olanların başına ne geldiğini, makinelerin nasıl bu kadar büyük bir güce yükseldiğinin cevabını arayacağız. Bunu yaparken de bize diğer kilit noktamız eşlik edecek.

İkinci kilit noktamız "avlanma". Şu ana kadar yayınlanan video ve bilgiler hep Aloy'un avlanma becerileri üzerinden gidiyor fark ettiyeniz. Kızıl saçlı, becerikli avcımızın hedeflerinin skalası da oldukça geniş. Aralarında başka insanlar da var, türlü türlü güçlü ve zayıf yaratılar olan makineler de. Makineler karşımıza muhtemelen daha sık çıkacak. Kendi aralarında da tamamen doğal bir şekilde işleyen ekolojileri olduğundan bazıları sizi çok umusmadan sürüleriyle birlikte takılarken, kimisi de sizi fark ettiği anda tepenize çökecek. Hepsinin ortak yanı sıra her bir karşılaşmanın ve avın kendine has temposu ve mekanikleriyle özgün hissettirecek olmasın. Hemen bir örnekle pekiştireyim bu dediğimi: Grazer'ları avlayıp sırtlandıkları metal kaplardaki yeşil sıvıyı yağmalamak mı istiyorsunuz? Öncelikle sürüyü gözeten Watcher'ın icabına bakmanız gerekecek; zira eğer Watcher alarm verirse sürüyü koruyan Thunderjaw'un bir anda dibinize bitmesi kaçınılmaz. Watcher'ın sessizce hallettiğini diyelim. Bu sefer Grazer'lara nasıl yaklaşmak istediğinize karar vermeniz gerekiyor. Eğer istediğiniz oysa doğrudan üzerlerine atlayıp indirebilirsiniz kadarnı indirimeye çalışabilirsiniz. Ya da gizlemeleri istediğiniz noktaya doğru çok fonksiyonlu oklarınızla birkaç tuzak kurup daha sonra da tuzaklara doğru koşmalarını sağlayabilirsiniz. Tabii bu yaklaşımlardan ikisi de muhtemelen Thunderjaw'un dikkatini yine üzerinize çekecektir, onunla uğraşma şekliniz zaten bambaşka olacak. Zira atacağınız okları üzerinde biriktirip kırıp oymaya çok da itiraz olmayan Thunderjaw'lara gerek anlamda hasar vermek zor. İşte bu noktada Aloy'a bir olup avınız daha derin bir şekilde analiz etmeniz gerekecek. Thunderjaw'un kalın zırhını nasıl geçebilirsiniz? Zırhın üzerindeki ufak açıklıkları vurmaya çalışmak çok kesin bir atış becerisine sahip olmayı da gerektiriyor. Concussion Arrow denilen özel oklarınızı kullanırsanız baz zırh parçalarını sökmeyi başarabilirsiniz belki? Ya da Rocacaster ile Thunderjaw'u fırlattığınız işlemleri sağlam bir şekilde yere sabitleyip düşürebilirsiniz. Hem böylece asansör kullanarak robotun kodunu değiştirip kendi safinıza çekme şansını da değerlendirebilirsiniz. Bir diğer ihtimal: Omuz kısmındaki füze atarları Concussion Arrow'la vurup söktükten sonra kendiniz silah olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Kendi zehrinin tadına bakan Thunderjaw'u o şekilde indirmek çok daha kolay olacaktır.

Horizon: Zero Dawn'a dair herhangi bir oynanış videosu izlediyseniz muhtemelen bu anlatığımız sahneler tanıdık geliyordur. Zira bu karşılaşmayı farklı şekillerde gösteren bir dolu video gördük şu ana kadar. Hatta bir tanesini de



GİZEMLİ BİR ŞEKİLDE TERK EDİLMİŞ DÜNYA KONSEPTİYLE KEŞİF KISMININ KILIFI GAYET GÜZEL HAZIRLANMIŞ.

geçen seneki Gamescom'da bizzat yapımcılar gözlemin önünde canlı canlı oynadılar. Tek bir karşılaşmada bile "av" ve "avcı" hissiyatını bu kadar farklı ve güzel şekillerde verebiliyor olması *Horizon*'ın elindeki en büyük kozlardan biri. Yakın zamanda yayınlanan bir başka videoda etraftaki makineleri daha agresif ve tehlikeli hale getiren "Corruptor" adındaki yeni bir düşmanla olan dövüşte gördüklerimiz de tüm umutlarımızın üzerine kat çıkmaya fazlasıyla yetiyor. Zira onda da daha önceden hiç gösterilmeyen bir teknik kullanılıyordu: Aloy: Bro-adhead adında buffaloya benzeyen bir makinenin kodunu değiştirip onu binek olarak kullanarak Corruptor'a karşı hız avantajı kazanılıyordu.

E3 2015'te ilk sahne aldığından beri gizemliyle, görkemiyle *Horizon: Zero Dawn*'i gözümü kestirmişti zaten; hakkında açıklanan her yeni bilgiyle ortaya olan hevesimin daha da arttığı düşünülürse *Guerrilla Games* yıllarca *Killzone* serisine saph kaldıktan sonra keşfetmeye çıktığı bu yeni dünyada oldukça doğru adımlar atıyor gibi gözüküyor. Eğer temeli unuduğumuz kadar sağlam olursa *Horizon*'ın bu büyük avlanma sahnelerinden ve gizemli dünyasından önmüzdeki yıllarda da sıkça bahsediyor olacağız. Ancak bunu bizzat görmek için dışlarımızı biraz daha sıkıp Mart ayına kadar altıncı yok olusun gerçekleştirmesini ummaktan başka yapabileceğimiz bir şey yok maalesef.



Diğer oyunlardan kendini hemen ayıran bir atmosfer yaratması başarmış *Guerrilla Games*.

Her hayranın iltia da vahşi olması gerekmiyor, bağları oldukça uysal da davranabilir.





SONY'NİN MOD FOBİSİ

Playstation'ın modlarla derdi ne?



EGE SAĞIN

Haydi baştan alalım: *Fallout 4* E3 2015'te tanıtıldığında, PC sürümündeki modların Xbox One sürümünde de çalışacağı duyurulmuştu. Kısa bir süre sonra PS4'te de mod desteği olacağı söylendi ama bu konuda fazla bilgi verilmemesi şüphe uyandırıyor. Nitekim Sony mod konusunda pek istekli görünmüyordu gerçekten de. Mayıs 2016'dan itibaren Xbox One'da modlar kullanılmaya başlandı da PS4'e aylar boyu bu destek gelmeyecekti. Sonrasında, Eylül ayında Bethesda bir açıklama yaparak Sony'nin modları olması gereken şekilde desteklemediğini, bu yüzden PS4'e mod desteği gelmeyeceğini belirtti, ne var ki gelen (haklı) tepkiler Sony'ü ürüktünce taraflar nihayet Ekim ayının başında anlaşmaya vardı. *Skyrim Special Edition*'la başlayıp daha sonra bir güncellemeyle *Fallout 4*'e eklenecek sistem sayesinde bu oyunlara PS4'te mod desteği gelecek. Ancaaa...

Sony, mod geliştiricilerinin üçüncü parti öğeler (third party assets) kullanımına izin vermiyor. Bu da demek oluyor ki modlarda yalnızca oyun içinde gelen modeller, animasyonlar, kaptamalar, sesler ve müzikler kullanılabilecek.

Geliştiriciler Bethesda'nın Creation Kit'i'nin kullanıp orada hangi öğeler çıkıyorsa sadece onlarla mod geliştirebilecekler. Ancak bu, E3'te Xbox One için vad edilen sistemden çok farklı. PC'deki modların aynen Xbox One'a aktarılabileceği söylenmişti ve öyle de oldu. PS4 içinse çoğu modun kullanılabılır hale gelmesi için kısıtlı bir öğe kütüphanesiyle yeniden geliştirilmesi gerekecek gibi görünüyor. Peki Sony'nin modlarla derdi ne?

NE KÖTÜLÜĞÜNÜ GÖRDÜNÜZ?

Üçüncü parti öğe tanımında oyun diskiyle veya indirilen oyun dosyasıyla gelmeyen tüm görüntü ve ses öğeleri yer alıyor. Oyuna farklı zırlar, NPC'ler, silahlar, hayvanlar, animasyonlar, sesler veya müzikler eklerseniz üçüncü parti öğe kullanmış olursunuz. İşte bu noktada muhtemelen Sony'nin yasal çekinceleri başlıyor. Tamamen özgün içeriklerin yanında, telif yasalarıyla korunan içerikler de üçüncü parti öğe olarak modlarda kullanılabılır çünkü. Bu da yasal sorunlara davetیه çıkar.

Gerçekçi baktığımızdaysa Sony'e gelene kadar çok basamak var. Mod geliştiricisi birinci,

oyun geliştiricisiyse ikinci basamak. Yani bir telif ihlali konusunda öncelikli olarak bu iki aşamanın devreye girmesi gerekir. Mod geliştiricisi "Ben bu işten para kazanmadım ki" diyerek *Fair Use* (Adil Kullanım) maddeleriyle kendini aklar. Oyun geliştiricisinin işiye daha da kolay. Oyunun sadece yapımçılığını üstlendikleri için oyuncuların hak ihlallerinde yapacakları en basit şey modu kütüphaneden kaldırmak olacaktır ama o noktada Sony de devreye giriyor.

Burada Sony'nin çekincesi "dosya bulundurma ve dağıtım" suçlamalarıyla karşı karşıya kalmak. Aslında böyle bir durumda da tek yapması gereken web sitelerinin yaptığı gibi "Açık bir sistemimiz var, her dosyayı takip edemiyoruz. Mahkeme kararı getirin biz de o dosyanın dağıtımını durduralım." demek ki bunun örnekleri var. Ayrıca zaten her üçüncü parti öğe telifle korunuyor olmadığından bunları tespit edip engellemek veya daha mod veri tabanına eklenmeden kontrolünü yapacak bir ekip kurabilirler, ama bunlar ayrı bir bütçe ve ekip isteyen seçenekler.

Peki Microsoft'a veya Steam Workshop'taki üçüncü parti içerikli modlar için Valve'a neden dava açılıyor? Çünkü PC'ye de Xbox One'a da bu firmaların ana dağıtım kaynakları dışında dosya yüklenilebilir. PC'leri zaten anlatmaya bile gerek yok, Xbox One konsolları da her biri geliştirici kitine dönüşme kabiliyetine sahip. Bu dönüşüm gerçekleştirilince oyun geliştiricisi gibi dosya aktarılabiliyorsunuz. Böylece bu firmalar veri akışının tek hâkimi olmadıkları için yasal sorumlulukları zayıflıyor. Sony, Microsoft'un aksine Apple'vari bir politika ile tüm veri akışını kontrol ettiği için ister istemez yasal sorumluluğun altına giriyor. Bu inatlarını bırakıp konsolcu özleştiricilerle medikleri ya da yukarıda belirttiğim masraflı çözümleri getirmedikleri sürece de PS4'te aynı özgürlükte modlar görmezlik mumkündür görünmektedir.

SEVDİĞİ OYUN İÇİN KUYRUKTA BEKLEYENLER OYUNA BAŞLIYORUZ

Excalibur, oyunculara özel olarak Casper tarafından tasarlandı.
O senin için her an, her yer ve her oyunda yüksek performans,
sıra dışı grafikler ve muhteşem ses kalitesi sunuyor.



NVIDIA
GEFORCE
GTX

www.casperexcalibur.com.tr

Casper

O NİYE ÖYLE OLDU?

**O NİYE
ÖYLE
OLDU?**

**BU NİYE
BÖYLE
OLDU?**



AYIN KONUSU: Amatör Oyun İncelemeleri

AYIN TARTISMACILARI: ARES AYBAR, EMRE SÜMER, İHSAN TATAR, NOYAN AKATLI

SORU: İNTERNETTE OYUNLARLA İLGİLİ HER TÜR DEN İNSANIN YORUM, VIDEO VE İNCELEMELERİ NE KADAR GÜVENİLİR/NE KADAR GEREKLİ?

i Gaset gersik, tunkil anil Oyunguzor (titi reklem)lerini izlediniz bagmaz oyun de yurumun sayis olduldu a. Bizim iskemle yipan simerin boyuz cogunlugu yamopolari la iye calayoz ve oyumla yuksek puan vermeli karayuldu belisi bir uret addiken anil herken taratidin buloz. Ayra peyi ilikileri bozmalim diye isler izemey yemlar de var tabii. Hali boyse olunce da insannlar dilde tanidiz bir bakiz anis asamak durturmez kalozor. Kullamiz iskemleleri de iziz bu noktada deveyiz oyluz. Oyuzun garcelimen de oyumduzi bildiriz birin zaman diyuenden ve yurumun izin iz kulmede az cok bir fikir olusmez saglayoz her zaman onlarla hermetik olamayibolunuz. ama in azizden oyumun gersik (titi) hakinda daha fazla fikir tabii oluyunuz. Onlikile ne video izlemisleriz.

Kişi ne kadar güvenilir? İşte bir başka tartışma konusu da bu. Farklı kullanıcı incelemelerinin değerini fark ettöğünden biri inancına olumlu puan karşılığında bedava kod dağıtmaya başladılar. Ö nedenle, özellikle Sistem incelemeleri hayatında sadece tek bir inceleme yapıp, oyn oynamaya zamanı sadece birkaç saatli emirli kullanıcılara veriliyor yazılımla

adda. Xi Xue da xue bu jiaozhen xitong
guochengwa zongzhi kaob.

Bir de lanboglobus var ki tamamın gittim. Mıcıla The Witcher 2 ve Dragon Age 2 çıktığında BioWare hayranları Metacritic'e üye olup Gamat'a 5'er puan, Howler'a ise 10 puan vererek yilin en iyisini yapmışlardı.

Ekinin adına özellikle genç zümrede yanlış bir inceleme/merak güvensizliği konusunda çok büyük sıkışıklık var. İster profesyonel işyeri maddesi olsun, ister sosyal medya üzerinde iddialı yayınlar olsun, yapılan incelemelerin ortaya çıkardıkları yanlışlıkların, hatta bazen hiç önemsenmeden yapıldığına inanılıyor. Bu durumu tamamen farklılığı çözümlenmesi gerekiyor. Bir tarafta oyna-eleştiri-uzlaşma jenieline geçmeli. Amaç bir oyuncun zıvk almak, biziyle tartışıp düşünmek, faydalıya müzakereleri katmak falan değil, eğer ehliyetin "İkinci bir su kadar çok oyun" oynuyorlarsa, bu kadar çok biliyorlarsa demek ne takip edenini artırarak sadece. Tamamen beşer bir kurum dediği şeylerin bir kısmında da var etmem.

Tabi yarım ve eleştirilmesini bir zamanlar
teklifinde omarındauna herkesin olduğu
fikirlerin paylaşımı süper bir şey istidi.
Ama bu da bir kere bilimsel sorgelemedir
için diyen itiltiliği yok ediyor; kelle yerinde
duruyor; bu da insanlarla birlikte olan
aygınlara birtipilıyor tabi. Ozu oyuza zaman
yeriyemak lazım. İncileme yapılabilecek köp
yazm yetemediğini gelistirmen lazım, yapıyo-
lari dıwarden bir göz gibi de bakabilmem tüm
İlan. O yüzden ben artık incilemlemleri beni
yoklediminden içim dıwarden, sadece genel bir fikir
aygınlama, içim bucazıdır. Millletin içim

METACRITIC'E ÜYE
OLUP GERALT'A SI-
FIR PUAN, HAWKE'A
İSE 10 PUAN VERE-
REK YILIN TROLLÜ-
GÜNÜ YAPMIŞLARDI.
-İHSAN

dediği pek çok oyundan en çoktelleri arasında kendini buldu deneyimlerini çarptı.

N: Efsanevi futbolcu Jerry Springer'in listesi adlarından ziyade, orta seviye takımların kulüpleri futbolculunun seviyesini gösterir" diye. Doğru bir saptırmadır, ben de "10 üzerinden yapılan kulüpleri değerlendirilmesinde ne kadar az 0 (sıfır) ve 10 (on) varsa o kulümlerin misyonelliği o kadar artar" diyor ve "Oynayan sürenin gösteren süresinde kulümler doğal olarak daha güvenilir" diye de eklerim. Herkes her gün internete kulümleri okuyorum ve izliyorum. "Neden böyleymiş" diye sonradan oyunu oynarken düşünmediğim de oluyor. "Bugünler dolu" diyen yataına buğus onlarca saatın sonra güzel anılarla gönderdiğim de. Bir de şöyle bir gözetimim var: Bİ ve CoD serileri, FIFA, PES ya da abartılı eğlence yapılan Watch_Dogs gibi yapımların kulüpleri kulümlerini derin bulabildiğini söyleye bilirdim bolca nasibini aldığı gibi, İd futbolculu kulümlerinde "Oyun berbat" ya da "Oyun yoktu" şeklinde sapma yapar. Tril bile beşmisi bir yorumlarla çoğu gün düşünürsünüz.

Bu konuda önce 21. yüzyıl gençlik ve insanlığın genel sorunun bir yansıması olarak belki giderek daha hızlı yaşıyor (İ), tüketiyor, daha yüksek sesle bağırarak haklı olduğunu inanıyor; tarafız olmak, mantıklı ve sağduyulu düşünüş çıkarımlar yapmak ve bunları düzgün ifade edebilmek gibi meşyetleri göz ardı ediyoruz. Yaşamın her alanında bu

çarpık durumu gördüyseniz mesleki. Ancak ille - okudun iyi eğitim almış, kompakt - berdi olmayan, iyi niyetli ve akli başında insanların yorum - incelemelemleri bulup onları yapıldıkları takip etmek kaydı bir yorum ve iyi bir çözüm olabilir benim gibi internetten oyun yorumlarını sıkı takip edenler için. Reklam korkak gibi ama, OGZ'nin kadrosunun yıkıldı dediği kulümleri korumadıkları tır da bir önceki bölümde sıkı gelmiş.

A: Komak için kader politik baktırıyorum. Teknolojinin ve İrani İdoloji olarak bilgi paylaşımının bu kadar hızlı geliştiği bir noktada insanların kendileri her konuda uzmanlaşmaya çalışmaları önüne geçilemeyeceğini düşündüğüm için herhangi bir blog, video, sözük ya da forum ile minimum düzeyde bağ kurmaya çalışıyorum. Buca yoğun konuşturma içinde siyasi zamanı ayırabileceğim oyunu öğrenmek için boş saat harcarsam ortada bir problem var demektir. Güvenebileceğim bir site/dergi/yaşam tarzı takip etmekte uğracağımı tanımlı ve geçmişi olan kaynakları izlemeyi tercih ediyorum. Üstelik bunların arasında sizin de söylediğiniz gibi yapımlarla bir yerlikte il birliği yapan kişiler de ayrıca, bağımsız ve güvenilir kaynak arayışında uzun zamandır takip ettiğim ekibin çıktılarını güvenmek en kolay çözüm diye düşünüyorum.

İnsanların zevksizleştiği, sıradanlaştığı, önemli aptallaştığı ve bunlara ters orantılı

değerler patlaması yaşadığı dünyada bir şekilde bu kaçınılmaz durumla mücadele gerekiyor. Ahında sadece oyun için geçirdiği değil, futbol, müzik, bilgisayar toplama, seyahat rehberi, hasta olmak üzere inanimat derecede bilgi kırılgı var. Üstelik bütün bunlar o kadar güzel bir şekilde yanlıyorki ki, bir anlık dursun da olaya dışarıdan baktırımda harajız bir okuma içineymiz gibi hissediyorum.

Herkesin her şeyi biliyor olması herkesten herşeyi bir şey iyi bilmesi de gerekmiyor. Birinin almasını kanıtlamaya çalışmak da gerekmiyor. Takipçi sayı, popülerite, uzmanlık gibi kriter (İ) konuların altında hiçbir şey ifade etmediğini öğrenmesi gerekiyor insanları. Bu, zaman da yakın zamanda gerçekleşmeyeceğini düşünüyorum, sıkı çalışarak en iyi diye düşünüyorum.

İNSANLARIN KENDİNİ HER KONUDA UZMANMIŞ GİBİ HİSSETMESİNİN ÖNÜNE GEÇİLEMEYECEĞİNİ DÜŞÜNÜYORUM.

-APES

SAYFA SONU SORUSU

ANONİM KULLANICI YORUMLARI SENİN İÇİN ÇOĞUNLUKLA YARARLI MI OLDU ZARARLI MI?

A: Nötr diyelim, çok kısa kısa okuyabiliriz. **E:** Gerçekten ciddiye aldığımız tek kullanıcı yorumları arkadaşlarımızın. **İ:** Sürpriz cevherleri bulma konusunda iyi oldu. **N:** Fazla zaman harcamadan bulduklarımızı takip ettiğime göre yararlı oldu diyebiliriz.





Olmasa da olur



Gelse de oynasak!



Olıyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Hep aksiyon ya da drama isteyecek halimiz yok ya?



M. HAN TATARI

SYBERIA 3

Kate Walker'ın yürüyüşü devam ediyor

90 'lı yılların sonunda iki kadın çaldı macera oyunu sevenlerin kalbini. Biri *The Longest Journey*'in başkahramanı olan April Ryan'dı, diğeriye *Syberia* ile tanıştığımız Kate Walker... Dış görünüşü olarak da birbirini andıran bu iki serüveni, bildikleri dünyanın sırlarını aramak bambaşka diyarlar kucak açmış ve bizleri de peşleri sıra sürükleyerek unutulmaz birer yolculuğa atılmıştı.

Ne tuhaftır ki bu iki yapımın benzerlikleri bunlarla sınırlı kalmadı. Her ikisi de birer devam oyununa kavuştu, tam en heyecanlı yerinde "ar-kası yarmı" tadında sona erdi ve... 10 yıldan uzun bir süre boyunca sessizliğe büründü. *Dreamfall Chapters* sağ olsun, *The Longest Journey*'in muhteşem sonunu artık biliyoruz. Ve ne mutlu ki çok yakında aynı şeyi Kate Walker'ın serüveni için de söyleyebileceğiz. Çünkü **Benoit Sokal**, 12 yıl aradan sonra yine işte başında.

Hatırlayacağınız üzere ilk oyunda avukat kızımız Kate ve otomat makinistimiz Oscar'la birlikte ihtiyar mucit Hans Voralberg'ün peşine düştümüz, ikinci oyundaysa yaşlı adamın mamut-

ları yeniden görme rüyasını gerçekleştirmeye çalışmıştık. Ama oyun öyle bir yerde sona ermişti ki Kate ve Oscar'ın başına daha sonra neler geldiğini öğrenememiştik. Hatta kuzumız hamur gibi kabaaran maceracı ruhuna bakılırsa eski yaşantısına dönmeye de pek niyeti yok gibiydi. Peki onlara ne oldu? O adadan nasıl kurtuldular? Daha sonra nereye gittiler? *Syberia 3* işte bu soruların cevabını verecek bizlere.

Üçüncü oyunun hikâyesiyle ilgili şu ana kadar bildiğimiz tek şey Kate Walker'ın bir nehir kıyısında ölümüne terk edilmiş bir hâlde bulunacağı ve ikinci bölümden de çok iyi hatırlayacağınız tuhaf mı tuhaf Youkol kabilesi tarafından kurtarılabileceği. Gözlerini Valsemör adlı bir köyde açan kahramanımız hem buradan kurtulmanın yollarını arayacak hem de kendisini kovalayan geçmişleriyle yüzleşecek. Bunun yanı sıra hesaplaşması gereken bazı düşmanların ve çözmesi gereken bir sürü bulmacanın da (olmazsa olmaz) bizleri beklediği çatlatılanlar arasında.

Karamsar makinistimiz Oscar, çılgin pilotumuz Boris ya da ihtiyar sopranomuz Helena

gibi dostları yeniden görüp göremeyeceğimiz ise şimdilik meçhul. Ama ben aralarından en az biriyi karşılayacağımız kesin gözüyle bakıyorum.

Oyunun grafik motoru da (doğal olarak) baştan aşağı yenileniyor ve artık tamamen 3D'ye geçiş yapıyoruz. Buna rağmen oyunun hem sanat tasarımı hem de görsel açıdan kökenlerine bağlı kalacağı şimdide de yayınlanan ekran görüntülerinden açıkça görülüyor. Eee, müzikleri hazırlanan da **Inon Zur** (*Icewind Dale 2*, *Prince of Persia*, *Dragon Age: Origins*, *Fallout: New Vegas*) gibi bir usta olunca kulaklarımızdan da en az gözlerimiz kadar bayram edeceği ortada.

Syberia 3 çok büyük bir aksilik olmazsa önümüzdeki yılın ilk çeyreğinde bizlere olacak. Aslında kendisine bu yılın sonunda kavuşacak ama bizlere kusursuz bir tecrübe sunmak isteyen **Benoit Sokal** son düzlüğe girilmişken çıkış tarihini biraz ıleri almaya karar verdi. E... 12 yıl beklemiş, birazcık daha sabretmeye itirazım yok doğrusu. Yeter ki öncekiler kadar unutulmaz bir serüven yaşatsın bizlere...

GRAVITY RUSH 2

Zamanında PS Vita'nın anlı şanlı çıkış oyunlarından biriydi *Gravity Rush* ve olayı biraz da cihazın gücünü gözler önüne sermekti. Öyle de olmuştur belli oranda, uçmalı kaçmalı mekanikleri, açık dünyası ve bol tırtıklı cel-shade grafikleri oyuncuları cezbede de PS Vita'nın yanlış pazarlama taktikleri ve çıkışındaki zamanlama hatasından ötürü oyun biraz güme gitmişti. Oyunu Vita'da oynamış biri olarak çok eğlenceli bulmuş olsam da küçük ekrana sığmayan görselliğinin ve kameranın fazla hareketli olmasının beni yorduğunu anımsıyorum. Bu görüş Sony cephesinde de kabul görmüş olacak ki ilk oyun geçen Şubat ayında hayli başarılı bir Remastered versiyona kavuştu PS4 platformunda.

E3 2015'te duyurulan *Gravity Rush 2* ise ilk oyunun bittiği noktadan kısa bir süre sonra geçecek ve başkarakterimiz Kat'i kontrol etmekteyiz yine. Aynı zamanda bu oyunda kendisinin hikâyesini de bitireceğimiz gelen bilgiler arasında.

Peki, yenilikler neler? Öncelikle ilk oyunun cansız kahverengi renklerinden kurtularak daha cümbüzlü bir hale bürünmüş mekanlar. Oyunun gösterilen demolarındaki rengârenk kasaba ortamı ve yaşanan dünyası inanılmaz güzel görünüyor. Yine bol bol NPC bize görevleri vermek için sağda solda bekliyor olacak ve ilk oyundan kalma yeteneklerini manipüle etme yeteneklerimiz ve çığır dövüş kombinezimiz elimizde hazır bulunuyor. Yalnız bu sefer Kat'in ağır ve daha hızlı hafif saldırılar için de ayrı modları (Luna ve Jupiter olarak isimlendirilmiş bunlar) var. Düşman çeşitliliği de hatırı sayılır derecede artmış, kritik anlardaysa dostumuz Raven'la birlikte sava-



şabilecek. Oyunda bir online mod da bulunacak fakat bu daha çok diğer oyuncuların zamanlarına karşı yarışmak gibi olacak, yani bir co-op mod beklemeyin. Benim en çok hoşuma giden konuya PS4'ün gücü ve büyük ekranda kameranın kesinlikle rahatsızlık vermemesi. Sürekli olarak uçup kaçtığınız, duvarlarda yürüdüğünüz bir oyun için hayli iyi bir durum bu.

Çıkışına yaklaşık 3 ay kala *GR 2* grafikleri, eğlenceli sunumu ve hızlı akan yapısıyla konsolun en iddialı yapımlarından biri gibi duruyor ve ilk oyunu sevenler haricinde aksiyon tutkunlarına da keyifli saatler geçirecektir. Isırla bekleyiniz. [İsten!](#)



TÜR: Strateji YAPIM: Frontier DAĞITIM: Frontier PLATFORM: PC ÇIKIŞ TARİHİ: 17 Kasım 2017

PLANET COASTER

Roller Coaster Tycoon'u bilirsiniz değil mi? Temel eğlence parkı yapıcı işlettiğiniz, tycoon dendi mi ilk aklı gelen serilerden biriydi, özellikle de ikinci oyunuyla... Müthiş bir sandbox mantığı ve inanılmaz geniş bir eşya kütüphanesi vardı. Bugün bile hala eğlencesinden hiçbir şey kaybetmeyen ve tam olarak aynı hoshi veren bir muadili bulunmayan ender yapımlardan kendisi. İşte *Planet Coaster*, *Roller Coaster* in yeni oyunlarıyla bile dolduramadığı açığı kapatmaya geliyor.

Çok önemli bir ayrıntı: Tamamen üç boyutlu

olacak *Planet Coaster*. Akıllara gene RC 3 faciası gelebilir ama merak etmeyiniz, yapımı Frontier ince eleştirip sık dokuyor oyunlarını. Hiçbir şeyi özelleştirmeyi yapabileceğiniz roller coaster yapma metodları, her ziyaretçinin kendine has isteklere, mutluluk seviyesine ve bütçeye sahip olması ve dev bir eşya kütüphanesi. *Planet Coaster* i iyi bir oyun yapmaya yetecek özellikler. Üstelik alfa aşamasından itibaren de neme jansı bulan oyuncuların hemen hepsi de övdüklerinden çok memnun hisli durumda. Gerçek bir sandbox tecrübesi için geride kalan tek şey mod desteği ve yapımcılar bunu da

kesinlikle sağlayacaklarının garantisini veriyorlar. Hatta *Roller Coaster 3* ü yakından takip edip onun hatalarından da kendilerine ders çıkardıklarını belirtiyorlar. Dikkat edin; bunu RC3'ün kendi yapımcıları değil, aynı türde oyun yapmak isteyen bambaşka bir yapım şirketi olan Frontier söylüyor. Gelin de saygı duymayın şimdi...

Eğlence parkı yapıcı işletmenin yeniden eğlenceli olacağı bir yapım bekliyoruz kısaca. Bence siz de beklemeye başlayın, hatta bunu okuduğunuzda çıktıysa alıp deneyin bile. **Tazık**

RED DEAD REDEMPTION 2

Ne gördük, ne düşündük?

■ FURKAN KIRAZOĞLU

Sonunda Rockstar! Biliyorduk elbet kapalı kapılar ardından yeni Red Dead'i geliştirdiğini, ama kanlı canlı bir şekilde varlığını resmi ağızlarından öğrenmenin duygusu paha biçilemez. Elimizde çok bir bilgi olmasa da bu durum gördüklerimizden bir dolu teori üretmemize engel olmadı elbet!

FRAGMANIN ÇITLATTIKLARI

Karakterler ve hikâye konularının dışında gözüme iki ufak detay çarptı. Videonun hemen hemen her sahnesinde bir hayvan gördük. RDR'de bu noktada çeşitlilik sunulmuştu ve oyunun yapı taşlarından olan bu özellik gelişerek devam edecek gibi görünmüyor. Dikkatimi çeken diğer detaysa sal kullanımı oldu. Seride daha önce yüzme gibi bir seçeneğimiz yoktu, suyla olan etkileşimimiz de minimum düzeydeydi ama bu kez durumun farklı olacağı kesin. Bunlar dışında en çabuk fark edilen unsur da grafikler olmuştur herhalde. Rockstar'ın mevcut nesil konsollar için planlayarak çıkarttığı ilk oyun olacak RDR 2, o yüzden görsel anlamda en iyi oyunları olacağı kesin.

O YEDİLİ KİM?

Oyunun RDR'nin öncüsünü anılacağı gibi bir teorî var. RDR'de John Marston olarak devlet dayatmasıyla eski çete arkadaşlarımızın işini bitirmeye çalışıyorduk hatırlarsınız. Bu teorilere göre Marston'ın o dönemdeki hayatı anlatılacak RDR 2'de. Fakat bana kalırsa eski hikâyelerin üstünden fazlasıyla geçildiğinden Rockstar böyle bir işe girmeyecektir. Rockstar belki bir çingilik yapar, yedi karakterin tümünün kontrolünü elimize verip bambaşka bir hikâye de anlatır. Her şey olası!

NEDEN REDEMPTION 2?

Bilmeyenler için söylemek gerekirse Redemption'dan uzun yıllar önce Red Dead 'Revolver' vardı. Bu sebepten dolayı da insanlar yeni Red Dead'e rahat rahat Red Dead Redemption 2 diyemedi ve yeni oyunun ismi için ortaya söylenti olarak Red Dead Rebellion gibi farklı farklı isimler atıldı. Rockstar'ın GTA'daki formülü izleyip farklı karakterlere odaklanacağını varsaysak bile neden böyle bir tercih yapıldığını anlamak güç değil. Sonuçta Red Dead serisi Redemption ile hem maddi olarak büyük başarı yakaladı hem de oyunculardan büyük övgüler aldı. Redemption 2'de karar kınması da tamamen yeni bir hikâyeye geçiş yapmaktan başka Redemption'ın karakterlerini ya da hikâyelerini bir şekilde göreceğimizi çitlatıyor.

YALNIZ KOYBOYLARI KENARA ALALIM

Red Dead Online için de kolları sıvandı, alan adı alındı. Zaten GTA Online'in temellerinin Red Dead Redemption'da atıldığını düşünürsek oldukça yerinde bir hareket bu. Geliştirici ekibin ağızından çıkanlara göre RDR 2'de yeni bir online deneyiminin kuruluşunu göreceğiz. Büyük bir ihtimalle GTA Online'de gördüklerimiz teknik olarak çok daha gelişmiş bir şekilde karşımıza çıkacak. Üstüne döneme uygun görevler ve multiplayer sistemler eklendi mi yeterli bir içerik sunacaktır zaten. Red Dead Online. Fakat kullanılan iddialı sözlerden dolayı daha cesur hamleler bekliyorum.



★ THE OGZ MAGAZINE ★

9. YAŞ ABONELİK KAMPANYASI

**OYUNGEZER'E ABONE OLUN,
TAM SÜRÜM OYUN KAZANIN!**

Oyungezer 9 yaşında ve 9. yaşımızı güzel de bir kampanyayla süsleyelim istedik! Eğer Kasım ayı içerisinde Oyungezer dergisinin basılı versiyonuna yıllık abone olursanız (veya Ekim ayı içerisinde olmuştanız) Playstore'un katkılarıyla 1 adet tam sürüm oyun kazanıyorsunuz!

5 adet oyun seçeneğiniz var, istediğiniz 1 tanesini seçebiliyorsunuz:

- Dishonored
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 - Full Burst
- The Evil Within
- Saints Row IV
- Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition

Elbette aboneliğin getirdiği diğer avantajlar aynen devam ediyor. Mesela yıllık abonelik 96 TL olduğu için bir dergi

12 TL yerine 8 TL'ye geliyor. Ayrıca derginin dijital versiyonuna da ekstra ücret ödemeden otomatikman yıllık abone olmuş oluyorsunuz.

ABONE OLMAK İSTERSENİZ ADRES ŞURASI:

dukkkan.oyungezer.com.tr



KAMPANYA ŞARTLARI

- Kampanya 1 Ekim 2016, 00:01 ile 30 Kasım 2016, 23:59 arasında gerçekleştirilen, yıllık, basılı dergi abonelikleri için geçerlidir.
- Tam sürüm oyun kodlarınız abonelik gerçekleştirildiğiniz e-posta adresinize gönderilecektir. Tek bir kod gönderilecektir ve bu kod 96z konusu başı oyundan istenilen 1 tanesinde kullanılabilir. Kodun son geçerlilik tarihi 31 Aralık 2014'dür.
- Aboneliğinizi iptal etme hakkınız kullanmanız durumunda size iletilecek olan tutardan oyun bedeli olarak 55 TL düşülecektir. Eğer abonelik iptal hakkınızın normal devam etmesini istiyorsanız lütfen abonelik sayfasında kampanyadan yararlanmak istemediğinizi belirten seçeneği işaretleyin.
- Kampanya stoklarla sınırlıdır. Oyungezer kampanyayı 31 Kasım 2016, 23:59 tarihinden önce sonlandırma ve hediye oyunlarda değişiklik yapma hakkına sahiptir. Böyle bir durumda gerekli duyurular oyungezer.com.tr adresinden yapılacaktır.





Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



Daha fazla bilgi için:



groups/oyungezer



youtube.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



facebook.com/oyungezer



oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkani.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.

YILLIK
ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL



setimedia

dukkani.oyungezer.com.tr

OGZVR



setimedia | Oyungszvr

ogzvr.com

İNCELEME



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kabinin aksine 7 ve altında katan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alırlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı. Şüphesiz çok az oyun bu pavyeyi hak ediyor.

9 Mükemmelle yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanlar bile memnun kalacak.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vakitinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayısı ayırdığımızı göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OZG PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Attack on Titan	7+	74
Bear With Me	7+	66
Bioshock: The Collection	7	84
Destiny: Rise of Iron	7+	71
F1 2016	6	86
Fallout 4: Nuka World	6	74
FIFA 17	6	84
Gone in November	6	-
Guards	7	49
Hue	7+	79
Master of Orion	7	73
N++	6	-
NBA 2K17	8+	90
Obduction	6	77
Okhlos	4	71
Overcooked	7	81
Project Highrise	6+	73
Recore	6	52
Redout	6	81
Seasons After Fall	7+	74
Tempest	6	63
The Curious Expedition	7	72
The Girl and The Robot	6	58
The King of Fighters XIV	6	79
The Turing Test	6	75
Typoman Revised	7+	-
Valley	7	72
Warlock of the Firetop Mountain	7	62
We Happy Few	6	-
World of Warcraft: Legion	8+	88

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA

Anno 2205: Frontiers	69
Aragami	77
Archimedes	69
Battlefield 1	98
Battleline	80
Call of Duty Modern Warfare Remastered	64
Champions of Anteria	68
Civilization VI	88
Cossacks 3	70
Divinity: Original Sin 2	79
Ember	64
Event[0]	65
Forza Horizon 3	72
Fractured Space	52
Gears of War 4	66
Hybrid Wars	76
Industry Manager: Future Technologies	63
Mafia III	66
Manual Samuel	62
Osiris: New Dawn	83
Paper Mario: Color Splash	61
Pavilion	71
Rogue Stormers	75
Serious Sam VR	82
Shadow Warrior 2	86
Shu	55
Syndrome	53
The Tomorrow Children	78
Virginia	86
Wheels of Aurelia	68
Wuppo	84

"Very" Tabanı

ERKEN ERİŞİM OYUN İSTATİSTİKLERİ

Erken erişim modasının ne kadar hızlı yükseldiği malumunuz. Steam'de 2013 Mart'ından bugüne kadar erken erişime uğramış 1644 yapım var. Bunların 1058'i şu an halen erken erişimde, tam sürümüne ulaşan oyun sayısıysa 586. Peki ne durumda bu oyunlar? (Steamspy - Ekim 2016 verileridir)

- Tam sürümüne ulaşanların kullanıcı yorumları: **%74 OLUMSUZ**
- Erken erişimdekilerin kullanıcı yorumları: **%73 OLUMSUZ**
- Tam sürümüne ulaşan oyunların bedava oyun sayısı: **88/186**
- Erken erişimdekilerin bedava oyun sayısı: **122/186**
- Erken erişimdeki kulları tam sürümü oynamış oranı: **%36**
- Erken erişim oyunlarının ortalama oynanış süresi: **8 SAAT 28 DK**
- Tam sürümüne ulaşanların ortalama oynanış süresi: **7 SAAT 15 DK**

İNCELEME



BATTLE

one | ps4 | win



FIELD 1

"Gelişim" demek her zaman için "Gelecek" demek değildir

YAZAN ENİS KIRAZOĞLU

Insanlığı olarak sivilizasyonumuz sonu-
cuna girmek geçtikten de ilginç bir deneyim
olabiliyor. Hepiniz hatırlayacaktır, bundan
18 sene öncesine kadar etrafımız 2. Dünya
Savaşı oyunlarıyla çevliydi. Hepimiz birer
Amerikan askeri, birer Er Ryan'lık. Ama sıklıkla
1900. kez Normandiya taraflarına gitmekler
sıkıldı. Arından modern savaş temasıyla
tanıştılar bizi. Bir süre sonra doyamadılar,
modern savaşın da ötesine geçtiler. Şimdi
bu taraftan Call of Duty'e bakınca görüyorum ki
onlar hâlâ öteye gitmeye doyamamış, yörüngenin
dışına kadar çıkmamış;

Fakat bir noktada EA, riskli sayılabilecek bir
tercih yaparak bizi tekrar eskilere götürme-
ye karar verdi. Açıkçası EA'nın içerisinde bile oyun-
cuların bu kadar okumuş tepki verebileceğini
bekleyen insan sayısı azdır diye tahmin edi-
yorum. Revmen gördüğümüz şey bayıldı.
Daha önce savaşın anlatılmamış bir yüzü
anlatılacaktı. Heyecanlıydık. Özellikle Türk oyun-
cular olarak kendimizi gördüğümüz için daha
da heyecanlıydık. Ama heyecan dalgağı yerini
hızca bir soru işaretine bıraktı. Biz bu savaşın
neresindeydik?

"Savaşın Güneşli 81"

30.09.2016 Saat 15:36

"Sığın EA'nın bizi İsviç'e çağırdığını öğren-
dim. Hem de Battlefield 1 oynamayı Valloona
çok heyecanlıyım. Bilirdim DICE'nin ofisinde
merkezi beldeğidim oynama bakacağım. Ka-
rışık bir adam, harici diskim boş, USB'm ile çık-
tıyım. Bekle beni DICE"

HİKAYE ANLATIMI

Tema'nın 1. Dünya Savaşı olması o kadar
kulağımda kulağa hoş geliyor. Bu boyutta hiç
işlenmemiş bir alan, tonla çıkarılabilecek hikä-
ye, e değmemiş topraklar... DICE bize istediği
hikâyeyi anlatabilir. Ama işin diğer tarafında
baktığımızda WW1'in getirdiği bir sıkıntı da
vardı. Kötü adam yoktu ortada. 2. Dünya Savaşı
Nazilerin yerine koyabileceğimiz bir tarihi
gerekçiliydi. Baktığımız tarafa göre herkese
kötü veya herkese iyi diyebilirdiniz.

Bu yüzden olsa gerek ki DICE, tamamiyle
politik bir yaklaşım sergilemiş tek kişilik hikâyeyi
modu için. Şunu bastan belirleyim ki oyunda
tek bir hikâyeyi yok. 5 farklı karakterin gözün-
den oynadığımız 5 ufak hikâyemiz var. Her bir
hikâyeyi ortalama 5 saat süüyor. Bazısı daha
kisa, bazıları daha uzun; ama toplamda 6 saatte
bitirebileceğiniz hikâyeler bunlar.

Oyunumuzun en büyük sıkıntısı da burada



Hep hatırlanır kendine hay-
atlı 2. Dünya Savaşı



başlıyor; hikâyelerin birbirleriyle hiç alakası yok.
Oyunu bitirip başından kalktıysanız sarıklı bir
oyun değil de 5 adet DLC görevi bitirmişsiniz-
hissine kapılıyorsunuz. Hikâyeler kâğıt üzerinde
ilgi çekici olsa da sürenin kısa olması sebebiyle
empati kurmanız, giriş-gelişme-sonuç kısmının
özetlenmesi çok zor oluyor.

DICE'nin politik yaladığı konuya hikâyelerin
içerisinde sıklı. Ağırlıklı olarak tüm hikâyeleri
İttihat Devletleri tarafından yaşıyorsunuz. Ama bu
hikâyelerin hiçbirinde savaşın nedeni üzerine
bir çıkarımda bulunulmuyor. Oyunun önemli
savaş değil, içerisinde yer alan insanların hikä-
yesini anlatmak. Bir hikâyede İngiliz saffanında
tank süren bir askeri ve onun hayatta kalma
savaşını görüyor, bir diğer hikâyede bir pilotun
gözünden yaşadıklarına tanık oluyor, bir başka-
sında kardeşini kurtarmaya çalışan bir adamı,
ön cephede haber taşıyan bir askeri ve özgürlük
iş Osmanlı ile savaşan bir Arap savaşçısını
oynuyorsunuz.

Özellikle son verdiğimiz örnekten yola çıkarak
oyunun politikliğini vurgulamak istiyorum.
BF1'in 5. kısmı olan Arabistanlı Lawrence hikä-
yesi, belki de oyunda kötü adam diyebileceğimiz
yemin karışmaya kattığı tek yerdi. Hikâyeyi bili-
yorsunuz, Arabistanlı Lawrence önderliğinde
Araplar, topraklarını Osmanlılardan geri almak
için savaşa kalkıyor. Oyunda da bu hikâyeyi
bir Arap karakteri üzerinden görüyorsunuz. Tüm

Osmanlılar tarafından tahiri büyük mülk
konuşmalarını yapmak çok konuşma güdük



oyun boyunca Osmanlı İmparatorluğu'ndan bir
adam "kötü karakter" olarak gözümüze koyul-
yor. Aslında bu noktaya kadar bir problem yok.
Tarihi arka plan olarak anlatılan kişi bir hikâyeyi
var. Beni asıl şaşırtan kısım oyun bittikten sonra
karşıma çıkan mesaj oldu. Bu mesaj Osmanlı'ya
karşı alınan son bir galibiyetten sonra geliyor:

"İngilizler ve Fransızlar Araplara verdikleri
özellikler sözünü tutmadılar...
...ve Arabistanlı Lawrence hâlâ tartışılmaz bir
karakterdir..."

Yeni oyun boyunca Lawrence emriyle İngiliz-
lük savaşını vermemize rağmen tarihin gerçekleri
DICE tarafından arka plana atılmamış. Özellikle
bu konuda hassas olduklarını vurgulamak isti-
yorlar, "yanlış anlaşılma kaygısı" güdüyorlar.

Keza Çanakkale Savaşı da benzer bir örnek,
her ne kadar karşı cephede savaşsın da oyun
bittikten sonra "müthiş bir savunmanın ardından
haklı bir galibiyet", "ve bu savaşın üzerine yeni
bir ulus inşa ettiler" sözlerini görüyorsunuz.

Örneklere kendi tarafımızdan verdim ki de-
mek istediğimi daha rahat ifade edebileyim. Bu
durum oyunun tüm hikâyeleri için geçerli. Ama
politik olarak tarafsız bir duruş sergilemek orta
ya köyünüz hikâyeleriyle iy yapmaya yetmiyor.
Konunun başında da dediğim gibi oyunun en
büyük sıkıntısı, bir bütünlüğünün olmaması.

UZAK ÇÖLLERDE, GENİŞ HARİTALAR

Her hikâyede farklı bir atmosfere yelken açıyoruz. Şahsen bütününe baktığımda en çok keyif aldığım hikâye kısıminın Arabistanlı Lawrence bölümleri olduğunu söylemeliyim. Bunun en büyük sebebi atmosfer olarak bu tarz savaş oyunlarında görmeye alışık olmadığımız bir ortamın (çöl) içinde olmamız. Yapımcı ekip bu durumun avantajını haritayı geniş tutarak elde etmek istemiş. Oyunun bir noktasında oyle büyük bir alan ile karşı karşıya kalıyoruz ki bir anda kendimi MGS V oynuyormuş gibi hissettim. Bu durumun bir güzel tarafı da yaklaşım şeklinin serbest bırakılması. İster gizli ilerleyin, isterseiz de aksiyonun dibine vurun.

Tabii bu tasarım tercihleri oyunun devrimsel bir yenilik yaptığını şaşırtıcı değil. Daha önce oynadığınız oyunlardan çok da farklı yerler görmeyeceksiniz ama bu serbestlik meyzusu hikâyenin gidişatına göre uygun olan her noktada önünüze veriliyor. Geriye kalan yerlerde de hikâyenin içeriğine uygun çatışma anları çıkartılıyor.

Tüm bu oynanış anları genel olarak keyif vermede bundan dolayı devamlı bir boşlukta hissediyorsunuz. "Ben şimdi burada ne yapıyorum ya" düşüncesi aklınızdan gitmiyor. Bunun yanında bir senaryo modunun olmaması olamaz "aca bae neler olacak" sorusu, aklınıza neredeyse hiç gelmiyor. Çünkü dediğim gibi bu 5 hikâye de o kadar kıs sürüyor ki siz için çekecek bir altyapı hazırlanmıyor.

Eğer Battlefield 1'i hikâye modu için özellikle bekleyenlerdenseniz kötü haberi size veren ben olmak istemezdim ama maalesef beklentileri karşılayan bir yapımcı bakışımıyorsunuz şu anda. Hakları teslim edelim; kesinlikle uğraşmış bir iş var ortada. Ama bu uğraşın karşılığı ortalamamız biraz üstünde kalan, kopuk bir hikâye deneyimi. Hepsi bu kadar.



HİKÂYELERİNİ KAHRAMANLIK ÖYKÜLERİ ÜZERİNE KURMAKTANSA, SAVAŞIN GERÇEK YÜZÜNÜ SIRADAN KİŞİLER ÜZERİNDEN ANLATMAYI TERCİH ETMİŞ BFI.



BÖLÜMLER VE OYNANIŞ İÇERİKLERİ

5 adet hikâyemizin her biri farklı bir senaryo ama daha da önemlisi farklı bir oynanış imkânı sunuyor:

1 CAMUR VE KAN İÇİNDE:

Bu hikâyede bir tankçısı yönetiyorsunuz. 1,5 saat süren görevin yarısı tank üzerinde geçiyor. Oyunun hata anlamında en sıkıntılı yerlerinden biri taneisi. Düşmanları komple temizlemeniz gereken yerlerde düşmanların kendilerini net olarak göstermemesi veya haritaya girecekken bir noktada takılan tanklar oyununuza ket vurabiliyor. ★★☆☆

2 RÜTBELİ ARKADAŞLAR:

Atmosfer olarak en güçlü görevlerden biri, hikâye olarak da diğerlerinden daha farklı. Bir pilotu yönettiğiniz kısım toplamda 1 saat sürüyor. Görevin yüzde 80'i uçak üzerinde geçse de uçaktan indığınız kısımlar atmosfere güç katıyor. ★★☆☆

3 AVANTI SAVDIAI: Oyunun

en kısa hikâyesi, 35 dakika civarı sürüyor. Ancak kısa süresine rağmen en bol aksiyonu da bu bölüm sunuyor. İtalyan cephesinde, ağır zih ile ilerleyen bir askeri canlandırıyor. ★★☆☆

4 HABERCİ Çanakakale

Savaşçı'ne konu alan bu hikâyede usta bir askerle ön cepheye haber taşımaya çalışıyorsunuz. Taktiksel ilerlemenin önemli olduğu, zor görevlerden bir taneisi. 50 dakika civarında bitirebilirsiniz. ★★☆☆

5 HİÇBİR ŞEY YAZILI

DEĞİL Arabistanlı Lawrence hikâyesinin olduğu bu görev, oyunun en çok açık alan veren bölümü. Oyundaki son görev olması sebebiyle en son kısmı bayağı bir terletiyor. Bir nevi son boss gibi düşünebilirsiniz. Yine 1 saat civarında bitirebileceğiniz bir görev. ★★☆☆

ÖLÜME YAKIN 3 İPUÇU:



1 Ölürseniz muhakkak bir Medic bekleyin, hemen tekrar doğmaya çalışmayın. Savaşın içerisinde kalmak bu noktada çok önemli. Geç de olsa bir Medic sizi büyük ihtimalle kılacaktır.



2 Diyelim ki kalkmadınız ve öldünüz, doğacağınız zaman takım arkadaşlarınızın yerine bakın, bir spawn noktasında doğmadıysanız takım arkadaşlarınızın üzerinden doğmanız her zaman daha iyi. Arkadaşınız çatışmada olsa bile bekleyin. Her an çatışmadan çıkma şansı olabilir.



3 Tüm grubunuz öldü, bir siz ayakta kaldınız ve ağır ateş altındasınız. Ateşe karşılık vermeyin, kaçın, bekleyin, saklanın. Birakın takım arkadaşlarınızın sizin üzerinizden doğsun. Çok daha avantajlı olacaksınız.

Dark storm sistemi, bu modu bir oyuncunun kumandasına bırakmaktadır.



Peki, tek kişilik hileliye modu için almaya çalışız da ne için alacağız bu oyunu? Cevabı hepimiz biliyoruz herhalde...

"Savgilik Gölük #2"

04.10.2016 Saat 21:43

"Of iş gibi soğuk. Bu nedir arkadaş? Bir insan 2 islet aynı yerde otul anar mı yahu? Soracak kimsede yok ki etrafta? Salak gibi otel gideceğim diye DICE binasını önünden geçiyormuşum. Böyle aptallık olmaz. Neyse en azından ilindi biraz gezirim Stockholm'a. Bir daha ne zaman geleceğimi ki? Di mi? Hem bir yemek de yerim."

04.10.2016 Saat 22:45

"Anam anem, bu ne soğuk be? Hayatta da gezmem. Mis gibi otelde dururum. Hem soğuk hem pahalı hem de insan yok etrafta. Zaten yorgunum. Dışarı falan biraz dinlenip çıkarım belki. 2 saat kestirim surede, sonra internetten bakırım, ona göre gezirim. Yataktaki pek rahatmış be. Alt tarafı 2 saatlik uyuy... Horrrr xxxr horrrr xxx..."

ATLARI HAZIRLAYIN MULTI'YE GİDİYORUZ

Az önceki sorumuzun cevabı basit: Multiplayer. Bu oyun gerçek anlamda multiplayer kısmı için alınacak bir oyun. Beta'nı oynamıyorsanız BF1'i getirdiklerine az çok aşina olabilirsiniz. Ama inanın daha fazlası da var.

İlk olarak elimizin altında 7 adet oyun modu olduğunu söyleyeyim. Bunların birçoğu ismini duyduğumuz anda aşına olacağınız modlar. Fakat iki tanesi henüz tazecek. Battlefield 1 ile birlikte hayatımıza giren iki mod Fog of War ve War Pigeons. İki mod da oyun deneyimini bir uçtan ötekiye taşıyor. Anlatayım.

War Pigeons, için eğlence kısmını vurgulayan oyun modu. 12'yer kişiden oluşan iki takımın tek amacı, haritanın rastgele bir yerinde beliren güvercini almak, belli bir süre elinde tutmak ve ardından güvercini salarak puan kazanmak. Buradaki mantık sanki bir not yazıp, güvercinle ulaştırıyormuşsunuz havayı yaratmak, için eğlence kısmı devamlı olarak birilerinin peşinde koşturmakta yatıyor. Burada oyun çok daha hızlı döndüğü için arcade'e yakın bir çatışma havası var. Özellikle büyük savaşlardan yorulursanız bu mod ile kaçamak yapmak isteyebilirsiniz. Kesinlikle çok eğlenceli.

Fog of War ise için simülasyon ve gerilim tarafını artıran bir mod. Ekranınızda herhangi bir ibare yok. Yani HUD ekranınıza veda edin. Mermi sayısı yok, muni harita yok, nişangah yok, düşman askermiş dost askermiş ayırımı ise üniformalardan yapıyorsunuz. Şartlar çetin. Tabii bu noktada birincil silahları seçemediğiniz belirtmem gerek. Sınırlar arasındaki farkı azaltmak adına bu tercih mantıklı olmuş. Tabii yine 12'yerlikten takılıyorsunuz. Haritalarınız da bu duruma ayak uydurmak adına daha ufak. Ama özellikle "gerçekçi" bir savaş atmosferi arıyorsanız bu modun müptelası olabilirsiniz.

Aslında bu noktada Operations modundan bahsetmem de gerekir. İsim olarak yeni bir mod olsa da temeline indiginde birkaç modun birleşiminden oluşuyor diyebiliriz kendisine. İlk olarak oyunun en uzun modu Operations, maçlar 1 saati bulabiliyor. Bunun en büyük sebebi 1 haritada savaş bitirdiginde oyunun bitmemesi ve farklı bir haritada devam etmesi. Her Operations modundan önce seçtiğin ülkenin askeri kendi dilinde o anki savaşın nedenini anlatıyor. Ardından savaş alanına giriyorsunuz ve görev size ne emrederse onu uygulamaya koyuyorsunuz. Savaş bitiminden ardından seçtiğin ülkeye göre haritanın başka bir noktasına taşıyorsunuz, burada oyun hikâyeyi anlatmaya devam ediyor. "Dağlarda kaybedilen tavaşın ardından ormana kaçarak zorunda kalmıştık, artık ormanın içersinde varılacak bir sığınakta daha olacağız" gibi bir cümle ile de bu harita geçiş bir mantığa oturtuluyor.

Operations'ın bir güzelliği de sizi "Behemoth" denilen büyük vasıtalar ile tanışması. Şu ana kadar uç adet olan bu araçlar, oyunun dışıyatını değiştirecek türden. Tren, gemi ve zeplinden oluşan bu üçlü grubu BF 1'in bir başka büyük modu Conquest'te de görebiliyorsunuz. Fakat bu üçlü içersinden zeplinin gerçek anlamda can yakıldığını söylemeliyim. Bunun en bariz nedeni: tren ve gemi belli bir patkaya bağlı ilerlerken zeplinin ilerlememesi. Neredeyse haritadaki her noktaya hakim kendisi. Bu da işleri biraz dengeleştiriyor.

Sevgili Günlük #3

05.10.2016 Saat 09:49

"Eh ben de BF1, vallaha her şeyi hasırdaşım, edimler. Aha masamın üzerine Oyuncular yazıyor. Eheheh. Özama gitti. Şimdi tüm modlar açık, her şeyi deneyebiliyoruz değil mi? Bekayım... Gerçekten de açık. Olay bel"

Bu yazıyı yazarken Battlefield 1'in en büyük özelliği olan Operations modunu kullanmıştım. Bu harita ve savaşın keyfini ırtırtıyor.

DICE'TA BİR TÜRK

DICE ofisinde multi maç esnasında BF1-Oyuncular kullanıcı adı sayesinde bizi fark eden Tahir'le karşıştık. Önce bir ayakbırıko konuştuk, ardından da ufak bir sohbetle giriştik:

Enis: Öncelikle kendini bize tanıtır mısın?

Tahir: Ben Tahir Tanış. 93. İzmir doğumluyum.

E: O zaman hızlı bir soru: Buraya nasıl geldin hocam? :)

T: Aslında biraz uzun bir hikâye ama özetleyecek olursam; ben konsept tasarımcısıyım. Daha önceden Türkiye'de bağımsız oyun yapan birkaç şirkette serbest olarak çalıştım. 2015 Nisan'da da DICE'tan teklif aldım ve buraya geldim.

E: Pekı başvuru sonucu mu bir teklif geldi? Yoksa onlar mı seni görüp çağırdı?

T: Aslında ben herhangı bir başvuruda bulunmamıştım. Açıkçası burada benim pozisyonumda açık olduğunu bile bilmiyordum. Konsept tasarımı ekibine bir kişi daha almak istemişler. İnternette de portfolyolara bakıyordım, herhalde bakanlardan biri beni buldu şansına, şimdi de buradayım.

E: Özellikle Türk seslendirmelerini ve görsellerini çok beşarılı buldum. Senden de bu konuda fikir aldılar mı?

T: Evet, çok fazla fikir alma oldu, çünkü normal olarak çok fazla fikirleri yok bizim hakkımızda. İsvçiler hem o dönem savaşın içersinde yer almamışlar hem de kültürel olarak bizim toplumumuza uzaklar. Bizse Çanakkale Savaşı hikâyelerini büyüyen bir nesiliz. 1. Dünya Savaşı'nın içersindeyiz. Ama onlar için Osmanlı'yı nasıl gösterecekleri ayrı bir tartışma konusu. Örnek olarak bir askerın kafasına fes mı koyacaklar, kıyafetleri nasıl gözükcek gibi konular tartışmıştık ve nasıl yapılabılır diye baktığımız oldu.

Seslendiriler konusunda -

dayısa, yaklaşık 1 sene önce ilk sesler oyuna eklenmeye başlandığında bana da sordular. Hem metinleri gösterip hem de sesleri dinletip "Bunu söylemesi gerekiyork, doğru mu?", "Konuşma dili eski mi?", "Komik mi kaçmış?", "Çok küfürlü mü?" gibisinden pek çok soru sordular. Zaten o ilk hali üzerine de pek çok ses eklediler. Bana sorarsanız da son hali çok güzel oldu.

E: Hikâye noktasında da fikir aldılar mı?

T: Tasarım olarak isim gereği her noktayı görüp fikrimi söyleyebiliyoruz ama hikâye noktasına karışma şansım olmuyor maalesef.

E: Pekı son olarak DICE'da çalışmak, Battlefield 1'in yapımı ekibinde yer almak nasıl bir duygu? Atmosfer, ortam nasıl? Stres var mı?

T: Abi tabii ki neler neler oluyor :)) Benim bu ilk AAA deneyimim. Sürec boyunca kimi zaman isimizin yapıyı gereği boş kaldığında kimi zamansa aşırı çalıştığımız anlar oluyor. Özellikle oyunun çıkışı yaklaşıp başlandıkça ekip olarak içerdeki stres de artıyor. Burada (DICE'da) en ufak detaya bile çok önem veriyorlar. Biz de en ince detayına kadar her şeyi elden geçiriyoruz. Güzel göstermeye çalışıyoruz.

DICE'da ise bayağı güzel bir ortam var. Çok uluslu bir şirket zaten, ama içerde çalışanların çoğu İsvçiler. Buraya geldiğinden beri sunu gördüm; bazı konularda eksiklerin varsa bile çok fazla yetenekli insan var içerde, üstelik de çok yardımcıdır. Ne üzerine çalışırsan çalış sana öğretmekten çekinmiyorlar. Bu yüzden çok hızlı gelişiyorsun.

[Sohbeti burada noktalsak da bundan sonra İsvçiler, Stockholm'ü ve oyunu bayağı bir konuştuk. Kendisine sıcakkanlılığı ve sohbeti için teşekkürler!]

EN SEVİNDİRİCİ ŞEYLERDEN BİRİ DE BF4'ÜN ÇIKIŞINDAKİ SONUCU SORUNLARININ BF1'DE YAŞANMIYOR OLUŞU.

KALAN MULTIPLAYER MODLARI

İncelemede bahsettiğim yeni modların yanında klasik oyun modları da yerini koruyor tabii ki:

1. RUSH (AKINI): Saldırı taktik savunma tarafının iletişim kanallarını patlatmaya uğraşır. Bomba kurmalı bir mod yani. Savunma tarafı bölgeyi kaybederse bir adım geri çekiliyor. Ta ki geri çekilecek noktasi kalmayana kadar.

2. CONQUEST (FETİN): Oyunun ana modu diyebiliriz. Geniş bir haritada alınacak bölgeler var. İki taraftan hangisi bölgeyi daha çok elinde tutarsa maçı kazanıyor. Yalnız eskisi gibi puanlar geriye saymıyor, elde tuttukça artıyor.

3. DOMINATION (ÜSTÜNLÜK): Fetihi modunun aynısı, sadece harita küçük.

4. TEAM DEATHMATCH: Adı üzerinde iki takımın birbirine umarsızca girdiği oyun modu. Üstünlük modu gibi bu mod da ufak haritada geçiyor.

05.10.2016 Saat 22:34

"Özellik, şimdi konuşalım. Arkadaş bir oyun bu asker çok oynatmaz ki bu ne be? Eski kampı gibi 12 saat aralıksız oyun mu oynanması? Elime krampkr girer! Hayır bir de öyle ple bir oyun ki her saat bittğinde bu kez hastaneye gideceğim diyorum, her saat başında yine hastaneye... Bu kadar insanı modla sokan hangisi oyun vardır acaba? Başka hiçbir şeyi bu kadar saat oynatmazdın herhalde. Ellerim... Ühüh..."

Bu üç yenside konara kayırtmaz çok büyük bir sürprizle karşı karşıya olacağımızı söyleyelim. Bilindik Battlefield atmosferi kendisini koruyor, sadece 1. Dünya Savaşı temasına adapte oluyor. Daha ilkel silahlar, daha ilkel araçlar, daha ilkel atlar(?)... Tabii ki o dönemin şartların birebir yansıtmıyor oyun, elimizde çok daha gelişmiş silahlar var. Kasaca biraz alternatif bir hava yaratmış diyebiliriz. Oyunu 2. Dünya Savaşı ile karıştırmamızın tek sebebi, kullandığınız şu silah ilk kez görüyorsunuz saldırdı.

BFI, WWI atmosferini doğru bir şekilde kullanmak adına pek çok farklı cephede bizi savaşa sokuyor. Bir oyun modunda Italyanın dağlarında savaşı verirken istisnai maçı kendinizi çöl kıyılarında at teperken bulabiliyorsunuz. BFI adına en çok sevdiğim şey bu çeşitlilik oldu aslında. Her harita çok ince dizayn edilmiş. Her atmosfer alanında hem de oynanış anlamında güçlüler. Üstelik 9 farklı harita ile karışmış çıkan oyun, aslında ayında bir adet haritayı daha ücretsiz sunacak.

Sevgili Günlük #4
06.10.2016 Saat 10:49

"Az önce bir anons daha bildirildi, arkandan biri eklendi. Bıyığı Oyuncu dedi bir. Böyle Türkçe aktarılan felen yanı. Önce bir şaşırıdın. Nöbetör demeye kalmadan bir de salam dedi. DICE'de çalışan Türk bir arkadaşımı kendisi. Nasıl sevindim gördüğüme anlatamam. Gurbet ellerde kardeşimi Ehehe. Yok yok, güzel muhabbet ettik (bkz: DICE'de Bir Türk)!"

ORTA SINIFI DİTİRDİLE KARDEŞİM

Oyunu başına ilk oturdüğümde aşağı yukarı 4 saat Scout sınıfıyla haşır neşir oldum. Dürbünü atışak kullanan bu arkadaşlarımız özellikle geniş haritalarda oynadığımız modlarda oldukça faydalı. Pusu maçıları da çöle geçen Sinai haritası dışında çok fazla imkân bulamadığımızı da söyleyeyim. Genellikle çevrenin yitilebilir olması, pusulacak yerlerin seyrine bir halletmeye geliyor.

Scout'un ardından da bir Assault'a dalayım dedim. Oyunun geçtiği dönem sebebiyle aman aman makinel silahların yok. Olan silahlar sınırlı da düşük hasar vermeleri sebebiyle dengesi bozmuyorlar. Assault'u tercih etmenizin en büyük nedeni anti-tank silahları kullandığını ve etkili sınıf olmaları. Arac konusundaki önceliklere göre çok bolluk yaşamıyorsunuz. Ama özellikle hafif tanklar hem seri olmaları hem de zor patlamaları sebebiyle bir hayli terletiyorlar. Bunu en acı yoldan öğrenmek zorunda kalmış bir insan olarak söylüyorum. 10 adamın arasına dalar bir tankı aramazla hiç Assault olmadığınızı indirmedik bir türlü (tamamen bizim başarısızlığımızın da payı olabilir yani :)

Sınıflara tekrar döneceğim ama araçlara girmişken bir noktayı daha belirtmeliyim. Battlefield Serisi oyunlarının önemli bir kısmını araçlara dayandırırlar bir oyun olmuştur. Fakat BFI'de bu durum biraz değişiyor. İlk olarak doğduğunuz noktalarda öyle zırt pırt araç kullanıyorsunuz. Ama sakın telaş yapmayın, bu durum size savaştan koparmıyor. Geniş haritalarda bile öldükten sonra savaşı içeriye hızla girebiliyorsunuz. Çünkü haritalardaki çarpışma noktaları çok iyi konumlandırılmış. Haritanın bir yerine sıkışmaktan ziyade her noktasında çarpışmaya girebiliyorsunuz. Bunun yanında takım (squad) üzerinden dönmek de çok önemli bir fayda sağlıyor. Aman siz siz olun takımınız göz önünden (ya da harita önünden) ayrımayın.

TÜRKÇE SESLEN- DIRME VE ALTYAZI

Operations modundaki her maçtan önce seçtiğiniz ülkeye ait bir askerin konuşmasını duyuyorsunuz ve bu noktada Türkçe dublaj inanılmaz iyi olmuş. DICE'de çalışan Victor bu ses kayıtları için ülke gezmiş, çok da iyi yapmış. Bunun dışında hikâye modunda duyacağınız Türkçe diyaloglar da sizi gülmüsetecek. Hem içimizden kültürler duyuyorsunuz, hem de bizden muhabbetler. Ayrıca Osmanlı karakterlerinin İngilizce konuştuğu kısımlarda Türkçe altyazılarda hafiften eski Türkçe esintileri göreceksiniz. O da iyi düşünülmüş bir ayrıntı olmuş. TR altyazı çevirisi de genel olarak epey başarılı.





Hırsangah yay, Cezayir'de Osmanlılar ile İngilizler arasında bir savaşta.



13.10.2016 Saat 22:40
"Erik" ile görüşme almışız. Adam hakkımız ya da... Ancak
falan olunca konuşmamız gelmedi. Özet diyor Erik."

Savaşın yoğunluğu sırasında en beğendiğim sınıra Medic oldu. Önceden öldüğünüzde Medic çağırma şansınız oluyordu ve eğer çağırmasanız Medic sizi görüyordu. Üstelik bazı zamanlarda yardım istenirse dahi Medic olarak göremeyebiliyordunuz. Bu kez sistem değişmiş, çok daha iyi olmuş. Artık ölen biri haritanızda direkt çıkıyor (20 metre mesafede olması şartıyla). Bu durum medic sınıfını çok daha avantajlı hale getiriyor. Üstelik Assault ve Scout sınıfına yakın silahları da tercih edebilmemiz düşmana zarar verme imkânı da sağlıyor. Bana sorarsanız tüm bu sınıflar arasında en güçlüsü Medic derim. Zaten maç sonlarında puan tablosuna bakarsanız muhakkak ilk iki sırada bir Medic görecektiriz.

Oyunun en seri ve ağır silahlarını taşıyan arkadaşlarımız ise Support sınıfı. Makineli tüfekleri oldukça seri olsa da uzak mesafe için kullanışsız ama yere yatar ya da silahın ayaklarını kurarsanız isabet oranı epey artıyor. Dür alanlarda da etkili bu arkadaşlar. Mortar benzeri kurmalı silahları kullanabilmeleri ve bitiren arkadaşlara mermi dağıtmaları Support sınıfının güzel ve bilindik özelliklerindendir.

Sevgili Güneşlik #5

06.10.2016 Saat 12:49

"Oyunun baş hikâye tasarımcılarından birine denk geldim: Eric Holmes. Sordum kendisini yakalamışken, dedim 'Osmanlı oyundaki kötü adam mı?' Önce bir panik oldu. Berber Türkler imajı mı verdim nedir anlamadım. 'Aslında Osmanlı kötü adam değil. Oyunda Osmanlı cephesinde yer alan bir kötü karakter görüyoruz ama o adama tüm Osmanlı'yı yansıtmıyor söyleyemeyiz. O sadece kötü karakterini yansıtıyor' dedi. Pek inanmadım."

13.10.2016 Saat 22:40

"Erik" ile görüşme almışız. Adam hakkımız ya da... Ancak
falan olunca konuşmamız gelmedi. Özet diyor Erik."

YILIN OYUNU GİBİMSİ

Tüm bu tantananın ardından basit bir mesaj vermem gerek: Bu oyun olmuş sevgili okurlar. İnanılmaz tempolu, aynı zamanda taktikçe dayalı ve atmosferi buram buram veren multiplayer oyun bulmak zor. Üstelik görsel anlamda da çok başarılı BF1.

Silah teknolojisinin ileri bir seviyede olması size WWI atmosferini tam anlamıyla hissettiremeyecek belki; ama BF1'in makul seviyede risk almak istemesini kabul edebilirsiniz diye düşünüyorum. Sonuçta ortaya çıkan ürün denenli bir çalışmanın sağlam bir karşılığı olmuş. Oynadığım süreye boyunca bir saniye bile oyundan kopmadım. Üstelik de tartaklanma rağmen. Her zaman için kendi oyun deneyimimi yansıtabileceğim bir sınıf, bir ortam, bir puslu nokta (?) buldum. Oyun, başarılı ya da başarısız, nasıl bir oyuncu olursanız olun size keyif alabileceğiniz bir imkân sunuyor.

Eğer tek kişilik hikâye modu da hakkını verebilseydi, yılın oyunu ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirdim. Ama benim adıma oyunlar hiçbir zaman sadece multiplayer modlarından oluşmadığı için bunu diyebilmem zor (vurmamın kardeşim, benim için dedim). Yine de bu durum son yılların en iyi multiplayer deneyimlerinden birine şahit olduğumuz gerçeğini değiştirmiyor. Şöyle ya da böyle rakabetçi FPS oyunlarına ilginiz varsa durmayın, kireçli kapın, oyuna dalın! (Kafiyenin gücü) 🍷



- Mükemmel atmosfer ve grafikler
- Eğlencenin dibine vuran multiplayer deneyimi
- Ne olursa olsun size eğlence sunmanın bir yolu buluyor
- Hikâye modu öncekilerden daha az önemli...



- ...ancak hikâye modundaki kopukluk tek kişilik deneyimi zayıflatmış
- Hafif tanklar biraz fazla güçlü

8+

SON KARAR

Sen yılın en iyi multiplayer deneyimlerinden biri!

● **TÜRLÜ FPS** ● **YAPIM: DICE** ● **DAĞITIM: EA** **KUTULU FİYAT: 280 TL** (PS4, One) **DİJİTAL İNDİRİM: 179 TL** (PlayStation), 60 Euro (Orjinal)
269 TL (PSN, Xbox Store) ● **YAŞ SINIRI: 18+** ● **DANASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-bf1-109



● TÜR: FPS ● YAPIM: Flying Wild Hog ● DAĞITIM: GIGAWATT Digital ● DİJİTAL İNDİRME: 59 TL (Steam), 71 TL (GOGstore) ● YAŞ SINIRI: 18+
● DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-10Y-sw2

SHADOW WARRIOR 2

Her güzel şeyin kesecek bir yeri vardır

ALİ SEZGİN

Oyun dünyasının daima yeniliklere ve gelişmelere açık olduğu fikrini kabul etmiyorum. Her çıkan oyun yeni bir şeyler yapmak zorunda olmamalı. Türe yenilik getirmek, değişik şeyler üretmek iyi hoş şeyler ama inovasyon dediğimiz kavram her zaman beraberinde başarıyı getirmeyebiliyor. Zaten oyun sektöründe de büyük bir döngü söz konusu; dinazorlar zamanında çıkan *Shadow Warrior*, *Duke Nukem*'in yolundan gidenler hem mavra yapmayı hem de aksiyonu bir araya getiren çoğu oyunun kalbini kazanmayı başarmıştı. Sonraları dönemde çıkan, bitmek bilmeyen ciddi FPS'lerin ardından *Serious Sam* ve *İnsmen: Pankiller* gibi oyunlar minimal öykü - bol aksiyon konseptinin hâlâ iş yapabileceğini göstermişti. Zaman çarçıkların bir kez daha döndüğünde bu sefer sıra muhtemelen bir oyun olan *Doom*'a ve ardından daha

ucuz ve sade tarzıyla *Shadow Warrior 2*'ye geldi. Tahmin edebileceğiniz üzere yaklaşık 20 yıldır devam eden bu "aksiyon oyunları" döngüsünün devam edebilmesi için *SW 2*'nin aynı formülü bir kez daha kotarması gerekiyordu. Yapımcılar sıra dışı bir şeyler yapmaya çalışana kadar da durum böyleydi.

Shadow Warrior 2'de Lo Wang'ın macerasına devam edeceğiz. Kendisinin ilk oyunda türlü iblisleri keşip, kötülükleri dillilere ayırdıktan sonra biraz farklı bir şeylerin peşinde koşmasını bekleyebilirsiniz. *Shadow Warrior* böyle bir seri ki, ne Lo Wang belayı bırakmak istiyor, ne de belâ Long Wang!... Bu sefer macerasında yalnızca sayılmaz, kurtarmaya gittiği mafya liderinin kızı, Zilla şeytanı tarafından ele geçiriliyor ve kızın ruhu bir şekilde Lo Wang'ın içine giriyor.

Bu noktadan sonra da bir acıyıp görevler ve belâ altı esprilerle dolu saçma bir maceranın içinde kendimizi buluyoruz.

Shadow Warrior 2, ilk oyunun doğru yaptığı elementleri alarak oyunu daha açık ve serbest bir hale getirmeyi amaçlıyor. Eskinin aksine daha büyük haritalar, rastgele oluşturulan alanlarda verilen yan görevler ve toplamda 70 küsür silah oyunda yerini almış durumda. Aynı modelin hasan veya atış hızı farklı hallerinden bahsetmiyoruz. Oyunda gerçek anlamda vuruş hissi ve kullanımı farklı 70 silah var. Lo Wang'ın düşmanlarını öldürdükçe deneyim kazanması, karakter gelişimini ve beraberinde hiç sevmediğim o vuruncu çıkan "hasar puanlarını" beraberinde getiriyor. Şahsen özellikle aksiyonun böyle yoğun olduğu oyunlarda düşmanımı vurduğum-



Yakın menzilli silahlar arasında büyük farklar yok.

2 Oyunda o kadar çok esya düşüyor ki nadir bir esya bulmak nadirliği boyanmış parçalar.



da parçalanmasını beklerim. Kafasında 300-500 rakamlar yazmasını değil, ilk oyunun yüksek olan temposu da biraz bu yüzden hasar almış açıkçası. Yaratıklar da güçlü olunca oyunun yarısı sağa sola zıplayıp ışınlanarak zor ölen düşmanlardan kaçmakla geçiyor. *Borderlands* gibi bir oyundan böyle mekanikler beklerim ama *Shadow Warrior* dendiğinde aklıma daha fazla şiddet ve yüksek aksiyon geliyor daha çok.

DÜŞMANLARIN NEYE ZAFRLARI OLDUĞUNA DİKKAT EDİN, BAZEN ÇOK ZAYIF SİLAHLAR BİLE CANLARINA OKUYABİLİYOR.

KILIÇ TENDEN KESKİNDİR

Oyunla birlikte gelen bir diğer değişiklik de artık bölge ayırmanın daha az net oluşu. Görevler arasında Wang'in mahallesine uğrayıp yan görevler alabiliyor veya mevcut ekipmanla alıp satabiliyorsunuz. Rastgele işlere sahip yan görevlerin gelişle birlikte bu durum zaten kaçınılmaz olmuş. Oyunun temposunu kesen veya oyuncuyu sıkacak bir duruma tam anlamıyla rastladığımı söyleyemem. Yine de görev aldıkça, o an işlemler yerine neden yaşı bir adamın derdini dinlediğimi sorguladığım anlar oldu.

Shadow Warrior 2'nin en başarılı ve keyifli yanı 4 kişilik çoklu oynanışa izin vermesi. Beraber oynamanın her zamanı neşesine ek olarak, haritadaki yaratıkları tamamen siz kovalamadıkça yetenek ve büyüleriyle biraz daha yaratıcı olma imkanı bulabiliyorsunuz.

Oyunda 70 kadar silah olduğunu düşünürsek yapımcılar doğal olarak tek bir iyi silaha sapsanız kalmaz istemiyorlar. Bu yüzden hem belirli özelliklere karşı dayanıklı düşmanlar, hem de ekipmanlarınıza çeşitli avantajlar veren eklentiler devreye giriyor. Yani örneğin zehir hasarı veren bir tüfeğin varsa, karşınızdaki düşman zehir karşı dayanıklı çıkabiliyor.

Bu durumda elinizdeki farklı silahlardan birini kullanmanız mantıklı hale geliyor. Yaratık temizledikten sonra da düşen parçaları alıp, bu eklentileri silahınıza modifiye etme olanığınız var ama bu negatif bir etki de yaratıyor maalesef. Modifiyeye girmek her seferinde oyunun durup tempoun yavaşlaması anlamına geliyor ki yaklaşık 30 dakika süren görevler, tak çıkar işlemleriyle 40-45 dakikaya ulaşsın ve bu nedenle o ilk oyunun verdiği gaza gelme hissinin ne yazık ki fazla alamıyorsunuz.

AMA O SADECE AKSİYON İSTİYORDU

Shadow Warrior 2'ye baktığımda tam da bu yüzden ne olmak istediğine karar veremeyen bir oyun görüyorum. Çok fazla silah var ama çıkan rakamlar yüzünden farklı etkilerini görmek mümkün değil. Düşmanlar yaratıcı ve aksiyona el veren sayısız geniş alan var ama dövüşler aynı yaratıklara karşı dakikalarca uzuyor. Oyundaki büyüler ve etkileri son derece hoş ama çoğu zaman sağa sola hoplayarak kaçmak, durup o büyüler kullanmak daha faydalı oluyor. Nasıl desem, sanki yapımcılar *Shadow Warrior 2*'yi değil de *Borderlands* oyunu yapmak istemişler ama üst kademe birileri zorla ellerine bunu vermiş. *Shadow Warrior*'da hissettiğim o oyunun 90'lardan kalan aslına yollanmış bir aşk mektubu olduğu hissi bu oyunda yok. Onun yerine imaj değiştiren eski sevgili görmüş gibi oldum. Böyle durup dururken ceketler taktım diye başlayıp, sevgiler gezem eski sevgilinin normalde taktımın her maçı ezberleyen sıradan biri olduğun bilirsiniz ya... Bu fazla spesifik tasvir, tam olarak bana *Shadow Warrior 2*'nin yaşadığı duygu olabilir.

Sizleri bu kadar darlamamın nedeni *Shadow Warrior 2*'nin kötü bir oyun oluşu değil, aksine, muhteşem bir oyun olabileceken kendisini dizginliyor olduğundan geliyor. İyi bir hikâye veya rol yapma oyunu oynamak isteyen oyuncuların ilk tercihi *SW 2* olmayacaktır. *Doom*'u oynayıp gaza gelmiş oyuncuların radanına girmişsin, neden bu güzelini yapıp saçma sapan eklentilerle bozuyorsun? Beni kızdırın noktaya tam olarak bu. *Doom*'dan sonra adam gibi FPS oynama açılıncınız varsa *Shadow Warrior 2*'ye göz atabilirsiniz. Yine de beklentileriniz çok yüksek olmasın çünkü karşınızdaki muhteşem bir oyun değil, onun samuray zırhına zar zar sığabilen zavalı bir çocuğu bulacaksınız. (7)

- 1) 10 farklı esya
- 2) 10 farklı esya
- 3) 10 farklı esya
- 4) 10 farklı esya
- 5) 10 farklı esya
- 6) 10 farklı esya
- 7) 10 farklı esya
- 8) 10 farklı esya
- 9) 10 farklı esya
- 10) 10 farklı esya

7

SON KARAR

Aksiyonu az geçen *Shadow Warrior* bu sefer kusmedi.



ÖTÜR: Sıra Tabanlı Strateji ÖYAPIM: Firaxis Games ÖDAĞITIM: 2K / Aral ÖKUTULU FİYATI: 207 TL ÖDİJİTAL İNDİRME: 186 TL (Playstore), 219 TL (Steam), 179 TL (Voidu) ÖYAS SINIRI: 12+ ÖDAHASI İÇİN: civ6.gamepedia.com



Modern çağın piyadeleri, klasik çağın mızraklılarına karşı: Kazanan tabii ki meritlik olmayacak. Yapay zekâ, birimlerini güncelleyerek ne kadar parlak olduğunu gösteriyor.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Medeniyet bizim işimiz



Ç. SERPİL ULUTÜRK

"Bir tasarımın mükemmel hale geldiğini ekleyecek değil, çıkaracak bir şey katmamasından anlırsınız." Muhtemelen çoktan unuttuğunuzdur ama *Civilization 4*'ün teknoloji açığında "Mühendislik'e ulaştığınız, *Küçük Prensin* de yazarı olan Antoine de Saint-Exupéry'nin bu cümlesi müjdeliyordu. *Civ6*'nın Mühendislik kartındaysa "Normal insanlar bozuk değişir tamir etme" der. Mühendislerse "bozuk olmayan, henüz yeterince özelliğe sahip değil demektir" diye düşünür" cümlesiyle Scott Adams çıkıyor karşımıza. Meşhur plaza çalışanı Dilbert'in yaratıcısı ve çizeri olan Scott Adams. Bu iki alıntı, bana *Civilization*'in altı oyun ve 25 yıl boyunca

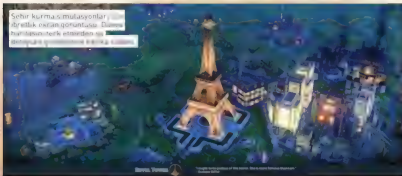
kat ettiği mesafe konusunda iyi bir ipucu gibi geliyor. İkinci oyunundan beri takip ettiğim serinin aslında hiç değişmeyen bir konsepti sürekli yeni tasarım parçalarıyla şekillendirmesi, kimi zaman tümüyle sadeleştirip kimi zaman başağırtacak kadar kalabalık hale getirmesi *Civilization*'i her şeyden çok tasarımla uğraşan bir seri yapıyor. Mesela yapay zekâyla ilgili problemler hep vardı ve sanırım hep de olacak. Benzer şekilde, çağlar geçtikçe taraflar arasındaki dengeğin komedi seviyesinde bozulması oyunun klasik özelliklerinden biri artık, değişmesine dair umudumuz yok. Tıpkı diplomasi açısından *Civ*'in asla bir *Europa Universalis* olamayacağını kabul

lenmemiz gibi.

Civilization VI, tıpkı Scott Adams'ın dalgasını geçtiği türden bir tasarıma sahip. Alıştığımız belli mekanikleri bozan, kimi işlevleri ortadan kaldıran ama kesinlikle oyuna yeni katmanlar da ekleyen özellikler eklenmiş. Örnek mi? *Civilization VI* din faaliyetini, sahip olanın bonus kazandığı bir "kaynak" olmanın ötesine taşımak istemiş ve oyundaki zafer yöntemleri taşınım tüm üstünlüğü de gelmiş. Yani kendi inancınızı tüm dünya ülkelerindeki hâkim inanış haline getirebilirsiniz oyunu kazanıyorsunuz. Çok güzel. Fakat bunun pratikteki karşılığı; haritanızın misyonerler tarafından işgal edilmesi. Şehrinizi yeni bir maden yapmak için misyonerler az kenara çekilmesini umutsuzca beklemeye başladığınızda, dini zafer oyunun pek de güzel olmadığını düşünmeye başlıyorsunuz. Yeterince acı çektikten sonra da bir noktada bu zafer çeşidini seçenekler arasından çıkarıyor ve konuyu kapatıyorsunuz. Ben böyle yaptım.

ESTETİK HARİKASI

Şimdi, çok derine dalmadan başa dönelim... *Civilization VI*, bu tip oyunların en hastası olduğum tarafını, yani dünya haritasını yeniden tasarlamış. *Civ V*'in o sade, yani gerçekçi haritası yerine Piri Reis'in 16'ncı yüzyılda yaptığına benzer, el çizimi görünümünde bir dünya haritası gelmiş. Eski haritayı da çok seven biri olarak



**YENİ Fİ
HARC
TURN**

şeydiliyoruz; bu yeni halinden insan bakmaya dayanıyor, o kadar güzel olmuş. O soluk sanı haritanın izcilerinden tarafından açıldıkça renklemiş, tepelerim, köylerim, denizlerin görünür hale gelmesi falan hem çok estetik, hem de saçma gelecek belki ama "sürükleyici" olmuş. O yüzden normale otomatikle ayrı bırakmam gerekirimi artık kendiliğimle gezdirdiğim haritada. Oyunun görsele anlatıldığı deşimde hoşlanmadığım yarılar da var ama genel olarak haritanın görünümü ve animasyonları bugüne kadar Cw'de hiç görmedim bir incelleme işlemini. Zaten Gamescom'da bu yana beklentilerimin iyileşmesi nedeniyle neden olacağı deşirdiği bu görsel sürvivali benim. Belki biraz da sosyal politik olarak. Biraz da şehirciler bölgele ayrılmış. Bir de teknoloji gelişmelerinin sizin başınıza gelece olaylara göre gerçekleşmesi... Hımm! Yazıya baştan başlamayalım belki de.

#Deneme3 *Villazion* VI, seriyi yeniden tanımlamak üzere yola çıkan bir oyun. Başarımın bilemi? Hayır. Ama acayip güzel fikirlerle başlamakla yetti, o kesin. İlk şehrinizi kurduğunuz o ilk turné (asla setteyince geçirdi-meyin, nerede başladınız ora kurun şehri) anılmaya başlayacağınız bir tazelik var oyunda. Başta çizildim birkir, birdimen başka üretek hiçbir şeyiniz yok, on-lar arasından "bulur" - işaet ustası ürettirmediğiniz fikirler netleşmeye başlar. Birnelerc yil uyarlığınıza hizmet eden worker'ları yerine gelen bulur'lar, şehrin etrafındaki birkir, kareyi topkaraklıdan sonra emkileyi ayırlıyor, dolayısıyla artık daha değiller. Enkide bir saniye düşünceden tarakla - "trading spot" döşedi-ğinin topkaraklına da çok daha değeri. Çünkü şehrinizi geliştirmek için bu topkaraklıdan başlınıza başka işlevler vermissiniz. Örneğin daha yakın bir kareye akademizni, elmas çıkartıldığını karenin yanına ticaret bölgensi kurmak isteyeksiniziz. Evet, şehrinizin çevresi artık sadece tarla, maden değeri, daha harikalarından birini yapmak istediğiniz bile o karelerden birini harcaman-

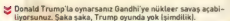
**YENİ FİKİRLER GÜZEL AMA HUN-
HARCA HARCANMIŞ. KEŞKE BİR
TURN DAHA ÇALIŞSALARMIŞ...**

kereyler. Dört asya'da dillerden başkına bile birbirinden ayrılar, her biri ayrı rolüne sahip seaherizler var artık. Bu, *Civ V'min* in isabetli değışikliklerinden biri olmuş çünkü bu da hedefedilen gibi oyunu sadece görsel ya da tasamisel değışik stratejik olarak da zenginleştiriyor. Hazır seaherizden bahsedersen, eskiden ülkenizin tamamı için ortak olan "mutluluk" değerinin artık tpdki "üretim" ya da "kültür" gibi seaherile zede hale değıştikleri belirletim. Zaten "mutluluk" gitmiş, yerine "konfor" (amenity) gelmiş. Her bir seaheriz, kendin çevresindeki üşşu kaynaklardan ülkenin geri kalanına göre daha öncelikli olarak faydalanıyor, üstüne bir de doğru noktalarla eğleşme komplekslerini yerleştirdiğin mi mutluluk bir sorun olmaktadır çıkıyor. Ta ki kılı savaşta kadar...

TARİHİN TRAJEDİSİ

Şehircilerin yaşlardaki rolü de bu yeni bölge mantığının etkileniyor. Eğitim, ticaret ve askerî bölgelerinin şehrinizin çevresinde seçtiğini bir yere yapıyorsunuzuz demiyim ya, işte bunlardan biri olan garizonu doğru konumlandırırsanız o şehri artık kimsa alamaz. Çünkü artık ürettikleri askerler şehrin içinden değil, garizonlardan çıkıyor ve tekniş kendisi gibi bu bölgenin de saldırı altındayken işte gücü var. Diyelim ki iki tane arasına askerî bölgenizi koyunuz, arada da şehriniz var. Düşman o tepeleri aşp şehre ulaşana kadar zaten garizondaki topçuların dayacağı bir duvar. Bu arada, etkisinden farkli olarak şehirlerimiz iki kurulduğunda ancak itibaren savunma yapabilir durumda değil, önce teknolojisini (masonry) bulmalı ve şehrinizi duvarlarla çevirmelisiniz. Sonra da askerî teknolojiye paralel olarak duvarlarınızı da güçlendirmeniz gerek.

Bu yeni durum işi çağlarda oyunu çok tehlikeli hale getiriyor. Olur da askeri açıdan sizden iyi durumda bir

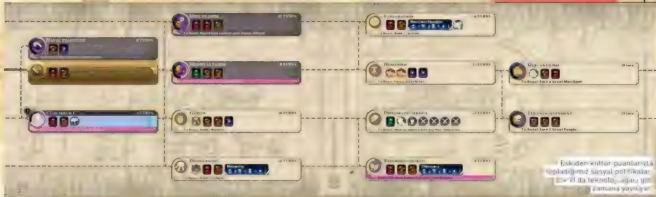


**BU SESİ
ÇIKARACAĞIM
AMA...**

Bir turlü bayında,
Çünâyed son olanlar
Minik bilgitedirme
mesajlarıyla size
kötüleyor. Bunun yanın-
da bazı olaylar da sadece
aile aktarıyor. Sorun
ki, bazı seslerin ne
anlama geldikini hiç
anlamış değiliz. Üst
üste binen ve herhang-
i bir kamera hareketiyle
da mesajla eşleş-
meyen başka subuk
sesler bunlar. Mesela
bir tane var, haritayı
o ana kadar gözdüğiz
kısımında herhangi bir
noktada yeri barbar
kayıp çıktı; anlamına
geliyor. İki üç gün oldu
ben de çözü.

[illegible]

Ve kromě toho můžete také
Sledovat každý vývoj týmu
který máte v síti. Můžete
dovést všechny údaje
záměrně do svého systému
Můžete také!



[illegible]

düşman edindireniz
daha ikinci settler'i
yapamadan çoban
kurban gidebilirsiniz.
nün için karşınızda
k kafası çalışan bir
olması gerekiyor ama
Vf'nin liderleri taso
çocuklar kadar bile
kasmadığından bu
düşmek için bayagi
yer yapmanız lazım.
başında asıl tehliki
barbarlar. Sadece başta
erleyen çağlarda da
ülkelerinden daha
e, daha sinisi ve daha
leden onlara böyle
geçilmiş bilmiyorum
nınızınakda barbar
ından gözünü ayır-
yı, yenileri çıkıtkça
önderip temizlemenizi
öneririm. Sadece
erinizi, tarlalarını yok
kalmıyor, güç bela
sın karavanlarınıza da
nı yağmalayarak ken-
sine bırakırsınız.

Şehirler ile değişimleşmesi gereken bir yenilik de dünya haritalarının yeni hali. Eskiden pek az özel bina için özel kuşluk gerekeirdi (örneğin Sydney Opera Binası'nı düşünün). Oysa şimdi her şehir yeni yapılarla, binalarla, artık neredeyse tüm harikalar kendi özel coğrafi koşullarına geliyor. İşte Piramitler şehirleşme çözümleri, Babil'in Asma Bahçeleri her yeni kırsal, Stonehenge'yi kaymaklıkların yanına yapıyorlarsunuz mesela. Evet, şehrin değeri, doğrudan binanın konumu söz konusudur artık. Çünkü tipki bölgeler gibi dünya haritalarında da şehrin çevresindeki boş alanlardan yerine yerleşiyor ve o karenin şehri merkezinne ne kadar mesafede olduğundan yanına hangi kazançları çıktığına kadar çeşitli kriterler belirliyor dünya haritası yapıp yapıpamayacağına. Yani *Sin City* kadar olmasa da bir "şehir planlama" işi var *Chövid* ve bu durum seri için bir ilk.

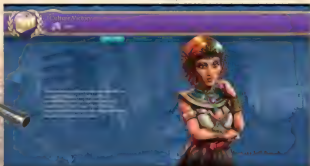
Şehir ölçeğinde bu kadar yenilik varsa kim bilir ülke genelinde neler neler olmuştur değil mi? Valla üzgünüm ama gül bahçelerinin sonuna geldik, yazının bundan sonraki kısmı biraz daha bataklık gibi olacak. Çünkü normalde takdir edebileceğin bir sürü yenilik de dahil olmak üzere oyunun geri kalanında hep bir saçmalık,



DİPLOMASİ, SONUNDA HEP ANLAŞMAZLIK OLAN BİR LAF KALABALIGINA DÖNÜSMÜŞ OYUNDA.

Ölmeklik bir, direkten dönmüklük var maalesef. Örneğin diplomasi... Eskiden diğer uygarlıklarla iç içe –beş lifin ötesinde pek bir şey konuşmazdık, biliyoruzsun. Fakat artık resmen kapımızda yatıyorlar. Hala gerekli gerekiz. Her konu için geldiklerinde ben şahsen meşgule alyo um artı, bunaltılır. Bir uygarlık lideri dilerinde gidip "haritada çok geziyorsun, hoşlanıyorlar mı? der mi? Bu artık diplomasi değil, kuskun, sevigli birli çünkü. Hadi boş laflarını senise çekiyorsun ama bir de savas diplomasi gibi daha ciddi işler var ki oralarda *Civilization'*a olan saygım sarılsdı. Örneğin, harika bir hamleyle oyuna "kasus belki" (yazdığđ birer kuyumamak çok zor biliyoruz ama bunu "kasus belki" diye okumamız gerekiyor) yani "savas belki" eklemlis. Atıyorum, gelip zindan teknoloji olan birini yakaladığınızda bunu gerkece gösterecek savas lan ederseniz hem uluslararası imajınız daha da sarışyor hem de halkınız daha at etkilienyor. Teorik olarak böyle. Fakat savas girdikten birkaç tur sonra bu gerkeçin herkes tarafından unutulduğunu fark edeceksiniz. Hele bir de şehir alıp yıkarsanız artık çiçek çok olusnz da yarana-mazsınız. Firsatını bulsanız dünyayı dümdüz edelim diye söyleyiyorun, savas her durumdá mühalefe eden

Diğerleri savaşıp dururken siz arkadaşan dolaşıp kültür zaferinizi ilan edebilirsiniz.





Oyunun sonlarına doğru kasılmaya başlayan bilginizin ilacı iki boyutlu strateji haritasına geçmek.



birileri olmalı elbet ama denge açısından baktınca casus bel-
lin'in hakkı da verilmiş. Yine diplomasi tarafında hiçbir
anlam veremediğim şeylerden biri, size bir tek iyiliği do-
kunmamış, üstüne de gelip gidip laf sokan liderlerin sanki
araz çok iyimmiş gibi ellerinde ihtiyaç listeleriyle kapınıza
dikilmesi. "Çay, elmas, yenecek, baharat, on ton demir, bir
de Holoskok" diye geldiklerinde cevap olarak aşağıda "silece"
butonu arıyorum gerçekten. Nereden çıktı şimdi, niye her
şeyimi seninle paylaşıyorum? Delirdin mi? Hayır, daha az
önce scout'um geçebilsin diye iki turnluğune sınırı açma-
nı istemişim, onu bile yapmamışsın... Yüzüz, bir de "hayır"
dediğinde tehdit ediyor.

Çok iyi düşünülmüş işlerden biri de artık yolların daha or-
ganik şekilde, ticaret kervanları aracılığıyla oluşması. Ayakta
alkışlamayacak isterdim ama burada da sıkıntılar var. Birin-
cisi, kervanlarımız çok yağmalanıyor. Barbarlar eskisine göre
çok daha fazla birim bastığı ve peşine düşerseniz dünyanın
öbür ucuna kadar kaçtığı için hepsini yakalayıp öldürmek
mümkün değil. İkustirdiği iki üç tane vuruyorsunuz ama
tek atılmış canı kalmış olsa da o adam elinizden kurtulursa
illa ki gidip saldırarak bir kervan buluyor. Ve o kervan henüz
verdiğiniz rotayı tamamlamıyorsa yıllardır kurmaya çalıştığı
yol da yalan oluyor. Koskoca yol projeleriniz üfleseniz öle-
cek bir barbar yüzünden iptal olunca size de delimekten
başka seçenek kalmıyor.

Bütün bu anlattıklarım oyunu zorlaştıran unsurlar gibi
görünüyor ama aslında *Civ VI* eskisinden kolay bir oyun.

Yapay zekânın anlatarak bitire-
meyeceğim aptallıkları, oyundaki
teknoloji ağacına daha hızlı iler-
lemenizi sağlayan yan görevlerin
eklenmesiyle birleşince (bunu artık
bir kutuda anlatayım), uygarlıklar
arasında gelişmişlik farkı da çok
büyüyor. Her şeyi yanlış yapmanız
bile en azından teknolojiye onde
gitmeyi başarıyorsunuz. Seçtiğimiz
yönetim biçimine göre şekillenen
sosyal politikalar da (ya da kanun-
lar) oyunun kuvvetli olduğu yanlar-
dan biri. Üstelik bir şey diyinceğim;
oyunun bu yanı için kötü bir şey
söylemeye düşünmüyorum! Eskiden
de topladığımız kültür puan-
larıyla yeni politikalar belirlerdik,

hatırlarsınız, *Civ V*'daysı tıpkı teknoloji gibi sosyal politikalar
da bir ağacın dalları şeklinde sırayla öğreniliyor. Örneğin
"yazılı tarih" için Klasik Çağ'a ulaşmış olmanız gerekiyor
ve eğer en az iki şehrinize Kampus yaparsanız yazılı tarihe
geçme süreniz kısalıyor. Medeniyetin bu basamaklarını
tırmadıkça yeni ve daha modern yönetim biçimleri ara-
sında tercih yapma hakkınız oluyor ve o anki ihtiyaçlarınız
doğrultusunda gelsin Monarşi, gitsin Faşizm, ne isterseniz
seçiyorsunuz...

DÜNYANIN SON TURN'U

Ortalık iyice karışmasın diye birkaç konuyu kutulara bira-
raktım ama buraya kadar anlattıklarım da oyundaki sadece
en temel öğeler. Yani ne kadar eleştirem de her *Civilization*
oyunu gibi bu da koca bir deniz. Her zamanki gibi oyunun
yıllarca oynamamıza neden olacak kendine has bir sırrı var
ve önceki tecrübelerimiz üzerinden biliyoruz ki şu halinin
üstüne mutlaka düzeltmeler yapılacak. Fakat yine biliyoruz
ki Firaxis'in yayınlayacağı yamalardan ziyade topluluktan
gelecek olan modlar toparlayacak ortadığı. Her halukarda
Montezuma'yı delirtmeye, sahipsiz köylere denizli teknolo-
jiler öğrenmeye, yıllarca yapmacı için uğraştığımız Eşfel
Kulesi'nden bitmesine bir turn kala vazgeçmeye, dünyayı
iikel toplumlara bırakıp tekrar tekrar uzaya çıkmaya devam
edeceğiz. Nasılsa tümü için bel bol vakitiniz olacağından
size önerim en azından oyunu toparlayacak olan ilk yamaya
kadar beklemeyin. Belki o arada biraz fiyatı da düşer. Ama
bu "oynamasana da olur" diyebileceğim oyunlardan biri
değil kesinlikle. F)

+

- Tıpçılar, doktorlar ve
şifacılar
- Zehir, zehiri
korumaya ve enjekte
edilmesine
- Sağlık sistemleri,
hastahaneler
- Çok yakın emirler

+

- Yeni şehirler, kupa-
lar, zehirler
yoktur
- Tıpçılar, doktorlar
ve şifacılar
- Zehir, zehiri
korumaya ve enjekte
edilmesine
- Sağlık sistemleri,
hastahaneler
- Çok yakın emirler

7+

SON KARAR

Görmedeceğine emni-
yetli olduğun için yinede
7'nin yanında bir artı
koydum ama her şey
yeni yerine oturursa
8'lik oyun.



FRACTURED SPACE

Ne olur biraz sakın

ERİM BİLGİN

F2P tabirini görünce hep bir irkiliyorum sevgili okur. Oyunlar haliyle üretmesi masraflı ve uğraşlı şeyler. Koca stüdyolar bir araya gelip oyunlar ürettiğinde, bunları milletin babasının hayına yapıyorlar elbet. F2P konsepti çokla acaba neyi feda etmiş oluyoruz diye düşünmeden de edemiyorlar. Dolayısıyla F2P olduğunu duyunca temkinli yaklaşıyım *Fractured Space*'e. Şimdi korkacak bir şey olmadığını görüyorum; FS mükemmel bir oyun değil fakat klasik ücretsiz, beş dakikada bıkıp silinen oyun olmaktan da epey uzak.

ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLAR DIŞINDA BAKAKAK BİR ŞEYİMİZ YOK

Öncelikle bir şeyi netleştirilim: *Fractured Space*, *Freelancer* gibi bir oyun değil. Yani ticaret, rol yapma elementleri, macera ve yolculuk gibi şeyler beklemeyin burada. FS, 5'er oyunculu iki takımın yarıştığı bir arena mücadelesi - bir tür MOBA aslında. Temelleri klasik düşman üssü kapmaca düzeni üzerine kurulu: Kendi üssünde iyileş ve geliştirme için uygulama, orta sektörlerde kimseye ait olmayan küçük üssleri ele geçirecek savunmanı güçlendir, bunları düşman gemilerine karşı savunmaya çalış ve böyle böyle düşmanın ana üssüne doğru ilerle.

Temel konsept bu. Buradaki 5 sektöre ayrılan savaş alanları çok akıllıca. Hiper motorunuzu açık bir sektöre sıçradığınızda, artık oradaki çatışmanın içindesiniz, fakat yeniden zıplayabileceğiniz için motorunuzun şarj olmasını beklemek zorundasınız. Bu durum, çatışmalarınız cepheler halinde dönüşüp, kazanmak istiyorsanız çok daha stratejik yaklaşmanızı gerektiren bir oynanışa sebep oluyor. Sektörler arası sıçramalar özellikle çatışmaların ortasında tetiklendiğinde ciddi anlamda oyun değiştirilebilir anlar oluyor.

ZURNANIN HYPERDRİVE OLDUĞU YER

Gelimiz çatışmaların kendisine. Burada stratejinin aksini-

yonla bulunduğu noktaya geliyoruz. Her şeyden önce bu oyunun *TIE Fighter* veya *Freespace*'den ziyade *EVE* (veya belki *World of Warships*) gibi olduğunu anlamalısınız. Geminin her çiviği bile nispeten hantal ve bu özellikleri oyunun temel ritmini belirleyen etmen. Yapacağınız stratejik bir hata veya boş bulunduğunuz bir anda geminizi düşmana açık bir hale sokarsanız siz toparlarsanız kadar düşman canınıza okuyabiliyor için, zafere giden yol neredesey her zaman ekibinizle koordine olup birbirinizin ve düşmanın eksikliklerine göre hareket etmekte geçiyor.

Kamera açılır ve arayüzünün benzerliğinden olacak, FS1 yakın zamanda çıkan ve yine benim burada incelediğim *Rebel Galaxy* ile sıklıkla kıyasla bula bula kendimi. Orada iki düzlemli bir uzayda blues rock ve rodeo müzikleriyle yarıdarak bir süre sonra rutinleşmesi yüzünden nihayetinde bıraktığınız fakat gayet keyifli mekanikleri üzerine kurulu bir *Freelancer* kuzeni görmüştük. *Fractured Space* ilk bakışta *Rebel Galaxy*'ye aşırı benziyor gibi görünse de apayrı türden bir oyun ve çatışma sahanelerini RG'e göre daha başarılı işlediğini söylemek zorundayım. Ekranı her an onlarca şey olurken geminin etrafındaki kayalara çarpmadan kullanmaya çalışıp, bir yandan koca ana topunuzu döndürmek için kamerayı çevirerek çatışmada vakit kaybetmemiz, üstüne söylediğinden hiçbir şey anlamayan, panik halinde sürekli bir şeyler bağırarak NPC karakterler, tonla uyan mesajlar, bilmemne derken yakın mücadele çok kaotik hale gelebiliyor uyarayım.

Nihayetinde burada potansiyel görüyorum ben. Strateji yeterince başarılı yerleştirilmiş, takım oyunu şart ve çatışma manevraları yeterince oynanış gerektiren cinsten. Bu oyunu uzmanlaşmış seviyede oynayan insanlar epey zevk alacak diye düşünüyorum. *Freelancer* tadında bir uzay macerası isteyenlerdensiz *Star Citizen*'i beklemeye devam edin tabii. ()



OYUNUN TEMPOSU TAKTİK VE STRATEJİYİ İYİ REFLEKSİN ÖNÜNE GEÇİRMİYİ BAŞARIYOR.



MOBA sevmeyen bilim kurgucuları da tura sindirabilecek yapıya sahip bu oyun.

AUTO SHOW'DAN DAHA GÜZEL

Fractured Space'deki gemilerin tasarımlarına gerçekten bir dakika durup şapka çıkarmak gerek. Oyuna ilk başladığımda aç gözlü bir oyuncu olarak menüleri hunharca talaş ederken gemilerin listelendiği ekrana ilk ulaştığım anı görmenizi lazımdı. Oyun içinden çatırkırken üzerine yığıldığınız binlerce roket ve hesapladığınız yüzlerce görsel şey yüzünden savaşmış gemilerin mimarisini takdiri edecek vakitiniz pek olmuyor, ama burada gerçekten her biri birbirinden güzel beklemlerden bahsediyorum. Bu gemileri almak için gereken devasa miktarda oyun içi paralarını elbette F2P oyunumuzun hiç de gizli olmayan gelir kapısı.

- Enkay gemi tasarımları
- Arzantentatık bilgi sisteminin mekanikleri
- Buzdolabı ve otomatik silahlar
- Kuvvetli ve zayıf silahları
- Bir süre sonra hüp ayın gelecektir

7

SON KARAR

Takım oyunu ve koordinasyon seven aksiyon kadar sabırlı ve stratejik mekaniklerden de zevk alan oyuncular için

O TÜR: Korku O YAPIM: Camel 101 O DAĞITIM: Camel 101 O DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 16+
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-syndrome

SYNDROME

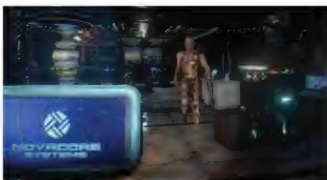
Event Horizon'a yakın bir korku deneyimi

■ NURETTİN TAN

Event Horizon izlediniz mi? Şiddetle tavsiye edebileceğim, beyaz perdede eşine az rastlanır bilimkurgu korku filmlerinden birisidir. Başrollerini Sam Neill (Jurassic Park) ve Laurence Fishburne'un paylaştığı karanlık ve kanlı sıkı bir gerilim yapımıdır. Bu yüzden ne zaman Dead Space oynasam aklıma Event Horizon gelir. Piyasa Outlast gibi gerilim oyunları bulmak kolay hale gelmişken bilimkurgu tarzında bir yapıma rastlamak gayet zor. O yüzden kötü yanları olsa da Syndrome'a tamamen sempati ile bakıyorum.

UZAYIN ÜCREA BİR KÖŞESİNDE TERK EDİLMİŞ BİR GEMİDE

Uzay şeytanlarının vazgeçilmezi olan "Cryo" tankındaki uykumdan geçirdiğin erken kaldırıyorum. Gözümlü açtığım sonra The SPS Valkenburg adlı gemide bir şeylerin ters gittiğini anlamak fazla zamanımı almıyor. Etraf çok sessiz... Biraz araştırmaya yaptıktan sonra geminin güç ünitesinin kapattığını ve mürettebatın burayı çoktan terk etmiş olduğunu fark ediyorum. Neler olduğunu anlamak için ve hayatta kalmak içgüdüyle (güç üniteleri çalışmayan bir gemide sonuza kadar yaşayamazsınız değil mi?) Valkenburg'a tekrar canlandırmak için geminin güç ünitelerine doğru yola çıkıyorum. Geminin diğer katlarına doğru tırmanıp bir şeylerin ters gittiği her halinden belli harap koridorlarında ilerledikçe mürettebatın Valkenburg'u terk etmediğini, vahşi şekilde katledildiğini görüyorum. Karanlığın içinde yolu bulmaya çalışırken geminin Piyade Kumandanı Neomi'nin telsizden gelen seslerle irkiliyorum. Beni yanıma çağırıyor... Tanıdık birinin sesini işitmek güzel, güven verici. Kendime gelen güvenle daha az korkarak adımlarımı hızlandırıyorum. Telsiz tekrar çızdırmaya başlıyor, acaba Neomi şimdi ne isteyecek diye düşünürken benim gibi



Resimde yaratıkların nasıl odun gibi kaplandıklarını görebilirsiniz. O ağzındaki ne-yahu?

bir teknisyen olan Jimmy'nin sesini duyuyorum, şaşıyorum ama sonrasında iyi hissetmeye başlıyorum çünkü bu adamı yıllardır tanıyorum, ona güvenebilirim... Jimmy beni uyarıyor ve o an aslında büyük bir bok batağına girtliğime kadar saplandığını anlıyorum.

SYNDROME'UN GÜNAHLARI VE SEVAPLARI

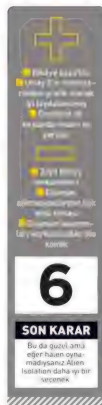
Evet... Bu kadar yeter sanırım. Size "spoiler" vermeden konuyu nasıl anlatabilirim diye düşünürken karakterin ağzından yaşadıklarını anlatmak en iyi yol gibi gözüktü. Gördüğünüz gibi öykü bundan ibaret ve biraz daha detaylandırırsam hikâye hakkında çok fazla konuşmuş olacağım için susuyorum.

Oyuna ilk başladığım anda geminin içi bana fazla... Nasıl diyeyim... "Orantılı" geldi. Evet detaylar güzel. Orada üzerinde mürettebat tabelası uğursuz şekilde yanıp sönen bir kapı, şurada şaşırdan solundan kablolar sallanan zarar görmüş koridor... Ama oyun garip şekilde başka oyunları hatırlatıyor. Bazen kendime sormadan edemiyorum; özellikle Unity ve Unreal motoru kullanan yapımlar, atıyorum kapıdır, duvardır, oyundaki kutulardır bunları hazır şekilde mi ediniyorlar? Yanlış

anlamayın, Syndrome'un grafikleri ve atmosferi güzel. Sadece bu ortam garip şekilde tanıdık geliyor oynarken.

Bir diğer kötü noktaysa ileride karşılaşacağınız yaratıkların animasyonlarının çok kalıvsarı hazırlandığını olmasın. Kendileriyle karanlıkta ilk karşılaşmamız ürkütücü olmuştur ama yürüyüşleri ve hatta çıkardıkları sesler belli bir zamandan sonra şaka gibi gelmeye başladı ve bütün gerilimi sildi, süpürdü. Yaratıklarla alakalı olarak Syndrome'un dövüş mekaniklerinin de çok iyi açıcı olduğunu söyleyemem. Bir adım geri kaç, vurmak için bir adım ileri at ve bunu yaratık ölene kadar tekrarlar.

Başka bir küfür edeceğimiz nokta da (küfür garantisi Syndrome'un oyun kayıt sistemi. Belirli noktalarda kayıt için cihazlar var. Oyunda bin bir zorlukla ilerlediniz, birçok görev yaptınız ve şansız bir şekilde öldünüz mü? Oyun siz nereden baksanız yarım saat geriye atabiliyor... Cinnet geçirci oyunu silmek için çok iyi bir sebep. Fakat bütün günahlarına rağmen Syndrome'a kötü diyerimiyorum. Korku, gerilim tarzı yapımları seviyorsanız yarım saat geride senaryonuzu tüketme için bile oynanabilir. 7





EMBER

Klasiklere durulan bir selam

M. İHSAN TATARI

Son yıllarda iyice artan ilk 10 Dakikalar, İlk Yarım Saatler ve günlük video serileri (*Mafia III*, sözüm sana) yüzünden yolunu gözlediğimiz oyunları o kadar da heyecanlı bekleyemeyiz artık. Çünkü oyunlar daha çıkmadan haklarında ne var ne yoksa öğreniyoruz. Gel gelelim arada adını hiç duymadığımız, minik sürprizler de olmuyor değil. *Ember* gibi...

Geçen ayın sonlarında sessiz sedasız ortaya çıkan ve 10 yıllık bir rüyanın gerçekleştiği dönüşüm hâli olduğu söylenen *Ember*, 90'larda ayılla bağıyla oynadığımız *Baldur's Gate* ve *Icwind Dale* gibi izometrik RYO'ların hikemi burundan düşmüş, Elflerin, cücelerin ve insanların yaşadığı fantastik bir dünyada geçen oyunda çok uzun bir zaman önce ölmüş, ama dünyayı kurtarması için tekrar canlandırılan bir Lightbringer'i yönetiyor. Klasik olarak hafızamızı ve güçlerimizi yitirmiş durumdayız ve ilk isimli onları geri kazanmaya çalışmaktayız.

BALDUR'S GATE LITE

Ember'de izometrik bir RYO'dan beklediğiniz her şey var; boşluk tuşuna basarak durdurulabilen savaşlar, kendi hikâyelerine sahip yoldaşlar, çeşitli yarı görevler, size farklı güçler bahşeden silah ve zırhlar, okunabilecek onlarca kitap... hatta koskocaman bir kütüphane bile var. Bu ciltleri karıştırırken Lightbringerler kimdir, nesilleri neden tükendi, oyuna adını veren gizemli ışıksesne *Ember* nedir gibi pek çok şey öğreniyor, arka plan hikâyesine verilen emeğe hayran kalıyorsunuz. Keza oyunun haritaları da birbirinden çarpıcı ve harika detaylarla dolu: dökülen yarıpraktar, civil civil bir şehir, ansızın bastırılan

DÖKÜLEN YAPRAKLAR, CIVİL CIVİL BİR ŞEHİR, ANSIZIN BASTIRAN YAĞMUR... TAM BİR GÖRSEL ŞÖLEN SUNUYOR EMBER BİZE.

yağmur... Tam bir görsel şölen sunuyor *Ember* bize. Öyle ki bir yerden sonra bunun küçük bir stüdyo tarafından yapılan bağımsız bir oyun olduğunu unutuveriyorsunuz.

Ember'de modern RYO'larda sıkça görülen bazı etmenler de var. Mesela *Divinity: Original Sin*'deki gibi ekrandaki bazı nesneleri tutup başka tarafa atabiliyoruz. Kamerayı çeviremiyor ama karakterlerin burnunun dibine kadar züm yapabiliyoruz. Balk tutuyor, kendi iksirlerimizi hazırlıyor, yemek pişiriyoruz. Hatta dilersek demirciliğe soyunup kılıçlar ve zırhlar bile dövebiliyoruz. Bununla birlikte bu zanaat sisteminin oyuna getirdiği bir mecburiyet söz konusu değil; yapıp yapmamak size kalmış ve genellikle düşmanlarınızın üzerinden topladığınız ganimetler işinizi daha iyi görüyor.

Ember'i izinden gittiği klasiklerin yanına yaklaştırmayan şey de bu basitlik aslında. Bünyesinde barındırdığı tüm RYO etmenleri çok yüzeysel ve derinlikten yoksun kalıyor. Örneğin oyunda bir sınıf sistemi ya da yetenek ağacı yok. Her karakter Güç, Çeviklik, Zekâ ve Sağlık olmak üzere dört özelliğe sahip; seviye atladığınızda elde ettiğiniz 2 yetenek puanını bunlara dağıtıyorsunuz. Savaşçı olmak için güce, büyücü olmak için zekâyı abanyorsunuz falan. Yeteneklerinizize

taşıdığınız silahın özelliğine göre değişiyor ve o silahı bıraktığınızda yeteneğinizden de vazgeçmiş oluyorsunuz. Hâl böyle olunca daha iyi bir ekipmanla karşılaştığınızda bile ikilemede kalabiliyorsunuz. Aynı şey görevler ve ana hikâye için de geçerli: Oyunun çok güzel bir senaryosu var ama seçim yapıp kendi yolunuzu çizme şansınız neredeyse sıfır; haritalar kocaman ama yarı görev anlamında çok boş; grubumuza başka karakterler katabiliyoruz ama sayılan çok az ve onlarla sohbet edemiyoruz. Sonlara doğru da RYO'nun R'si düşüyor ve iş iyice kesip biçmeye dönüşüyor.

Beni rahatsız eden bir diğer şeyse ekibimizdekileri bir düşmana saldırmak veya bir noktaya yürütmek istediğimizde buna tıklayarak değil, "sürükleyip bırakarak" yapma zorunluluğu. Bunun sebebi oyunun daha sonra iOS'a da çıkacak şekilde tasarlanması. Ama can sıkırtısı haricinde çok da büyük bir problem yaratmıyor neyse ki. İşte tüm bu saydıklarım yüzünden tam yüzünüzü ekşitecek gibi oluyorken karşınızdakinin sadece 10 dolara satılan, bağımsız bir oyun olduğunu hatırlıyor, size sunduğu 25+ saatlik oynanış süresini ve gösterilen emeği takdir etmeden de duramıyorsunuz. *Ember* kesinlikle kötü bir oyun değil ama derinlikten uzak yapısı onu adına şarkılar düzediğiniz bir klasik yapmaktan da alıyordunuz. ☹



5 Silah-yetenek dersi savaşların zevkini baltalamaz; sonrasında bolca kaçınmanız sebep olabilir.

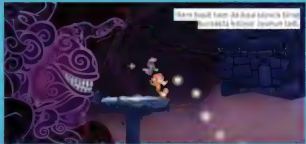
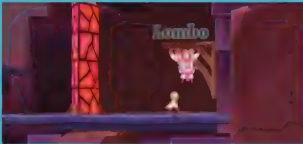
- Özellikler harika
- Ena harika
- Mükemmel
- Sonuçlarımdır

- Genel olarak iyi
- Sesler harika
- Ena harika
- Ena harika

7

SON KARAR

Türe yeni basılamayacağına da internetten okuyarak RYO'cuları çok idareli



SHU

Bu, Shu, O

HAZAL ÇAMUR

Platform oyunlarında kahraman olmak öyle kolay değildir. Bazen sevdiğiniz prenses kaçırılır ve siz basit bir tesisatçıken gittiği her kale tarafından sabırsızlanan bir kahramana dönüşmek zorunda kalırsınız. Bazen hafızanızı kaybedersiniz ve peşinizde bir ordu vardır. Bu sırada içinizdeki tüm iyilikle herkese yardım eder, bir yandan geçmişinizi ararsınız. Kimi zamansa arkadaşlarınızı biraz kestirirsiniz ve horlamaz yeralı dünyasındaki ölüleri rahatsız eder. Sonra tekme tokat dayak yer, soluğu yeralı dünyasında bin bir absürtlük eşliğinde alırsınız. Platform oyunlarının güzelliği de bu çeşitlilikte yatar. Shu ise klasik platform türü oyunların pek çok özelliğini bünyesinde barındırır da, konu bakımından eksik kalmış bir oyun. Türen başarılı örneklerden dışın bakınca basit ve yüzysel görünen temalar nasıl oynadıkça derinleşiyorsa, Shu'da yüzyseliten vazgeçmemekte ısrarcılar (böhü).

Shu, EGX 2015 fuarında dikkatleri üzerine çekmiş, merakla beklenen bir oyundu. Özellikle *Rayman* serisine olan ciddi benzerliği (büyük harfle CİDDİ) ile türen hayranları ve hayranı

olmayanların bile ilgisini çekmişti. Çıktığı günden bu yana da pek çok olumlu yorum aldı ve almaya devam ediyor. Fakat beni umduğum gibi tavlayamadı. Bağımlılık yapacak, uzun da sürececek bir oyun beklemiştim ben. Hoş, oyun kesinlikle kötü değil, ama "size inanmıyım!" haykışı geliyor tam burada. Neyse, şimdi bu hiç olmaması gibi yapalım.

Tatlıs oyun Shu, tüm güzelliğine rağmen bazı yönlerde tökezliyor. Yine de gönlümün sustuğu yerde dış güzelliğimi aldandıyorum ve birkaç özgün yanılla da imdadıma yetiyor.

FETİHALAR KOPARSA KOPUSUN

Güneşli günlerin müdavimi, her biri bir kuş türünden türetilmiş köy halkımız, bir gün kadim kötü Storm'un saldırısıyla darmadağın edilir. İş başa düşer, köyün en gençlerinden Shu, yola çıkar. 5 dünyada toplam 15 bölüm oynuyoruz. Ayrıca başka oyuncularla skor yarıştırmaya şansımız da var. Bu sırada, karakterlerin kuş olmasından mütevellit, Shu ve arkadaşları her şaradığında "Uçuşun kuşlar, uçuşun" diye aynı türküyü kâbus gibi tekrarl-

yorum.

3 saat kadar süren kısacık oynanış süresi boyunca her dünyada farklı özelliklere sahip bir başka ikili bize eşlik ediyor. Hepsini kendi ötüşüne sahip bu özgün yan karakterler aracılığıyla, zıplamak ya da havada süzülmenin dışında Shu, birçok ek özellik kazanıyor. Mesela su üzerinde yürüme, paralel duvarlar arasında ardi ardına sıçrayarak yukan çıkma, havada iki kez sıçrama ve zamani yavaşlatma bunlardan sadece bazıları. Ayrıca Shu onları her bulduğunda el ele tutuşuklarının adeta tren oluşturmaları da oyuna çocuk bir güzellik katıyor. Zavalı çocuk da birilerinin elini tutarım diye yalnızken bile tek eli arkada koşuyor. Bakın bu bir zulümdür.

Çizgi film tarzındaki harika çizimleri, yumuşak müzikleri ve akıcı mekanikleriyle keyif verici bir oyun bu elimizdeki. Ama kısacık süresi ve kolay bölümleri nedeniyle daha çok bir Pazar sabahı keyfine uygun gibi duruyor.

"Öyle çok zora gelemem, çok da vaktim yok" diyorsanız Shu aradığınız şey olabilir. ()



- 4. dünya (4. bölüm)
- 5. dünya (5. bölüm)
- 6. dünya (6. bölüm)
- 7. dünya (7. bölüm)
- 8. dünya (8. bölüm)
- 9. dünya (9. bölüm)
- 10. dünya (10. bölüm)
- 11. dünya (11. bölüm)
- 12. dünya (12. bölüm)
- 13. dünya (13. bölüm)
- 14. dünya (14. bölüm)
- 15. dünya (15. bölüm)

- 16. dünya (16. bölüm)
- 17. dünya (17. bölüm)
- 18. dünya (18. bölüm)
- 19. dünya (19. bölüm)
- 20. dünya (20. bölüm)
- 21. dünya (21. bölüm)
- 22. dünya (22. bölüm)
- 23. dünya (23. bölüm)
- 24. dünya (24. bölüm)
- 25. dünya (25. bölüm)
- 26. dünya (26. bölüm)
- 27. dünya (27. bölüm)
- 28. dünya (28. bölüm)
- 29. dünya (29. bölüm)
- 30. dünya (30. bölüm)

6

SON KARAR

Eğer hapşurmanın kulağın havalarda aradığınız küçük quşun olduğu olabilir

win ps4 one

KAPAK
İNCELEME

MAFYACILIK OYNAMAYA HOŞ GELDİNİZ

MAFIA III

YAZI ENİS KIRAZOĞLU

M

afia serisi aletade mafyacılık oynadığınız bir seri olmamıştır hiç. Anlatmak istediği bir hikâyesi vardır. Mafyanın yüzysel pisliliği ve onun altında yatan cazibeyi anlatmak gibi bir derdi yoktur. Daha derinlerdeki işleyişi gösterir o. Mafyanın sıradan adamlar için nasıl çalıştığını vurgular. Patronların eğlencelerini değil, onlar eğlenmedikçe emirleriyle adam vuranların hikâyesini anlatır. Pis işleri önünüze sermeye çalışır... Daha doğrusu; en azından iki oyundur bunu yapmaya çalışıyordu. Bu kez işler biraz daha farklı.

Tek cümleyle Mafia III'ü özetle deseniz, "harcanmış bir potansiyel" derim. Eldeki malzemeyi, daha iyisini yapabilecek bir ekibe rağmen kullanamamış bir oyun var kan bulanmış ellerimizde.



New Bordeaux'un her bir sokakı ayrıntıda tanıması ve harika görünüyor.

1960'LAR

Karakterimiz az çok görmüşsünüzdür; yetimhane de büyümüş, eski asker Lincoln Clay, Vietnam'da özel birlikle uzun süre hizmet etmiş, savaşta da pis işlere buluşmuş bir adam. Tabii yaşadığı çevre sebebiyle, etrafında bir noktada ailesi olarak gördüğü insanların hepsi böyle ya da böyle suç hayatının içerisinde. Lincoln'ü bu ale üyelerinden ayıran şeyse devamlı bir arayışta olması, hayatının anlamını bulma çabası. Ancak talihsiz karakterimiz Clay, bir sebepten ötürü hayatının anlamını aramayı bırakmak zorunda kalıyor ve bir babanın peşine düşüyor. Hem de önemli bir mafya babasının.

Oyunun hikâyesi hakkında spoiler vermek istemediğim için size karakter isimleri vermekten özellikle kaçınıyorum. Çünkü oyunda hikâyeden zevk alabileceğiniz kısımlar çok ama çok az. Hatta şöyle özetleyeyim; oyunun ilk 2 saati ile son 2 saati dışında hikâyeden zevk alma şansınız olmayacak. Hatta zevk alamayacağım. Bir noktadan sonra bikanlık bile geçirebilirsiniz.

İlk olarak hakkını hemen vereyim, Mafia III çok sağlam bir giriş yapıyor. Müziklerinden ortamına, oynattığı görevlerden hikâyeye anlatımına kadar sizi yanlışsinden içine alacak bir atmosferi var. Belgesel tadında geçen ara sahneler, yaşanmış gerçek bir

olayı oynuyormuşsunuz hissiyatına bile sokuyor sizi. Hatta bu girişin ardından o kadar yaşadım ki yapımcı firma Hangar 13'un hakkını yemiyiz galiba diye düşündüm. Çünkü gösterilen tanıtım videolarında hikâye olgusu hep zayıf kalmıştı. "Öyle değilmiş galiba, haklarını teslim etmek gerek, sağlam iş çıkarmışlar" bile dedim ama Hangar 13 sağolsun, yarım saate cevabı yaptırdı: "yok yok zayıf bu oyunun hikâyesi, meraklanma, ehehehe."

Hanım! beyler, bu şaheser (!) fikir kimin eseri bilmiyorum. Ama Mafia III'ü bu hale getiren en büyük unsur görev mantığı. Ana görev açmak için 8 yan görev yap. Evet, bayağı bildiğiniz bu sistem var oyunda. Hani Assassin's Creed'ü de olan sistem. O zamanlar genel atmosferin güzelliğine rağmen sırf zorla yan görev yaptırdığı için eleştirilmiş, yeterince bulunmuştu ACT. İşte bu çağ dışı sistem Mafia III'te tekrar karışmaya çıkıyor. Nani aklim almıyor. Neden? Neden arkadaşım?

Kendimi sinire vermeden önce bir açıklayayım. Şimdi sevgili oyuncu dostlarım, hikâyemize gerede büyük bir mafya babasının peşine düşüyoruz. Ama babalar tek olmazlar. Elbet bir aile de var işin içinde. Teğmenler, ayakçılar, Capolar... Daha bu liste uzar gider. Biz de bu söz konusu mafya babasına zarar vermek adına tüm adamlarını öldürmeye karar veriyoruz. Hem bu sayede babanın işine

YAN GÖREVLER

Oyunun kendisi keca bir yan görev değilmiş gibi bir de yan görev eklemiş yapımcı firma sağolsun. Bu yan görevlerin de ana görevlerden pek farkı yok. Yine bir makına gidi, adam öldürüyorsunuz veya benzeri temada başka bir iş yapıyorsunuz. Yan görevler özellikle sizle birlikte çalışan 3 patronu tatmin etmek adına faydalı. Wiko'nun geçimine dair bir şeyler görmek istiyorsanız onun yan görevlerini yapmak zorundasınız. Bunun dışında yan görevleri yapmanız için hiçbir motivasyon kaynağı yok.



552 | www.glycobiology.com | © 2014



... ..



JOE'YA NE
OLDU?

Mafia il'nin en çok merak edilen sorusu "Joe'ya ne oldu?" tam anlamıyla tatmin etmese de bu oyunda kendisine bir cevap buluyor, en azından olayın gidişatını öğrenebiliyorsunuz. Fakat bunun için Yito'nun tüm yan görevlerini yapmanız lazımsı ederim. Meraklılarına duyurulur.

BUG'LAR

Eyis şanlı azınlıkta olduğu için oyuna hiç bog'lı karsılaşmamış (AC: Unity de karsılaşmamış) 1, sans seyvenisi 12 şü düşünün!)

Amayunu EİS gibi PC'de oynayan bir nefer alırsak şahsen bayağı şenlikliyi benim oyun. Bindiginizde çalışmaya arabalar mı derisiz, yürüyüşün var olduğu ve havada yürüdüğüünüz yollar mı derisiz, komple cızırtı yolları Windows'a atılmaz mı derisiz... Şu son cömert haricinde gerçekliki onı ad 1-2 kere yaşıdamı sadeceliyle çok oyun battılayın şeyler dedik. Kimisinin sinirini de bozabilir ama beni eğlendirdiler bilirsiniz... -Ömer

İsim vereni düşününler: gördü bu kadın
Bir deşil, iki deşil, anıı arkaya baktım
vurdum bu işide.

[illegible]

Bakari ayaz Mafizli, Azərbaycanın ən tanınmış film sənəti üzrə mütəxəssisidir. Bakili olanlar, lakin Mafizli Azərbaycanın film sənəti ilə özünü tanıyır. Nəticə olaraq, Bakili olanlar, lakin Mafizli Azərbaycanın film sənəti ilə özünü tanıyır. Nəticə olaraq, Bakili olanlar, lakin Mafizli Azərbaycanın film sənəti ilə özünü tanıyır.

YOĞA ÖNEMLİ

Ama takılmaman sebebi *Mafia* serisine yakışmayan saçma işlerle karşı karşıya kalmam. Eğer bu oyun *Mafia III* ad altında çıkmayıdı. Bu incelemede yazdıklarımın yarısını kaleme almazdım. O yüzden, biraz da işin o tarafından bakmak gerek.

Eğer seni ile ilk kez tanıştıysanız bu
oyunun bir serinin parçası olduğunu
unutabilirsiniz. Önceki oyuna çok uzak
bir bağ var, fakat önceki oyunu bilmi-
yizi gerektirecek kadar önemli bağlan-
tılar var. Bu noktada jansisiniz; özel-
likle bir hikâye beklettiniz yoksâ, aç-
ıkça görülenlerin hoflanıyorsanız,
rastgele ortadâla takılmayı seviyorsanız,
Maia ilâ sizin için iyi bir alternatıf.
Aksiyonu azdır, açık dünyası görse-
lanımda hoş, müzikleri salâh, araba
kullanmak keyifli... Vann sağı du-
dğin, çağa basıp radyo son sesleştik-
en batmanı duydı arabanızı sürün.
Tipini beğenmediğiniz adamlar karın-
nı yurttuk çokları, malya bozuntulan-
ın arasına dalıp pompalı beyinlerine
dınırcın.

Ancak *Mafia* serisini bilmemenize rağmen hikâye arayan bir oyuncuysanız 4. saatin sonunda baymaya başlayabilirsiniz. Belli bir saatten sonra oynamak için tek motivasyonunuz sonunu görmek oluyor ki o noktada da oyun bir şekilde kendi hakkını veriyor. Yine de ne olursa olsun daha iyisi olmalıydı. Bu güzel oynanış mekaniklerinin arkasında sizi heyecanlandıracak daha çok şey bulmalıydınız. Şu haliyle



- Müzikler
- Şehir atmosfer ve görsel olarak çok şık
- Oynanıştaki tokluk ve serbestlik



6+

SON KARAR

U beklediğiniz oyun değil ama iyi aksiyonunun ve Mafia isminin hatirına tenebe bırakın.

TÜR: Aksiyon • **YAPIM:** Hangar 13 • **DAĞITIM:** 2K Games • **YAŞ SINIRI:** 18+ • **KUTULU FİYATI:** 243 TL (PS4, X-One) • **DİJİTAL İNDİRME:** 140 TL (Playstore), 179 TL (Steam), 269 TL (PSN), 271 TL (Xbox Store) • **DAHAŞI İÇİN:** tinyurl.com/gaz-mafia-109



MANUAL SAMUEL

Çek ayağını debriyajdan!

İHSAN C. ASMAN

Bazı oyunlarda alışılmış dışında, görece kas gücü zayıf ve kırılgan kahramanlarla oynamaya bayılırız. Örneğin, *Alien: Isolation*'daki Amanda Ripley, Kendisi gene Xenomorph'u kaçırmaaya yetecek kadar silah kullanabiliyordu ancak bir Duke yahut Blazkowicz değildi. Belki bunun daha da ötesinde bir örnek *This War of Mine*'de yaşattıma çalıştığımız, savaşın gerçek mağdurları olan sıradan insanlar olurdu. Hatta çocuklar... Peki ya motor becerilerini dahi kullanmaktan aciz bir karakteri elinize verselerdi? Ve ortam illa da gözyaşı ağıtacak kadar kasvet dolu olmasaydı? Aksine bayağı bayağı komik olsaydı?

HAYATTA DEĞİL AYAKTA KALKMAK

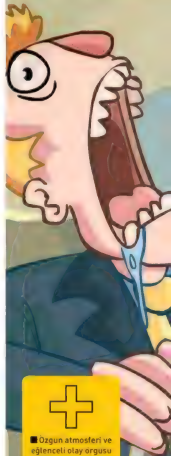
Her şey bir Salı günü, Samuel'ün arkadaşının yanında kahvesini yudumlarken başlar. Sam'in sorumsuz halleri ve sevgilisinin doğum gününü tekrar tekrar unutması genç kızımızı çıldırtır ve bu çıldırma hali, Samuel'in kafasına masada duran brokoli sosu şişesini yemesiyle tavan yapar. Kafasına aldığı darbeyle yürümekten bile aciz hale gelen Sam, sevgilisinin peşinden gitmek için kendisini güç bela sokaka attıktan sonra asıl öldürücü darbeyi saatte 90 km hızla kendisine doğru gelen çöp kamyonundan alır. Bundan sonra tahtalköyde Ölüm'le bir anlaşma yapar. Buna göre motor becerilerinden yoksun 24 saat geçirebilir ve gündelik işlerini her zaman ki gibi halletmeyi başarırssa, eskisi gibi yaşamaya devam edebilir.

Oldukça absürt ama bir o kadar da ilgi çekici bir olay örgüsü var *Manual Samuel*'in. Bunun yanında, pek tatlı görselliği, şahane müzikleri ve hikâyeye anlatımıyla da direkt içine alıyor sizi. Oynanış ise epey değişik: Oyunda kelimenin tam anlamıyla ayakta kalabilmeye çalışıyor ve her zamanki gündelik işleri tekrarlıyoruz: Sabah kalkıp üstümüzü değiştiriyor, kahvaltı etmek, diş fırçalamak ve

hatta 'manual' vites araba kullanmak gibi. Ama motor becerilerimiz elimizden alındığı için her şeyi manual yapmamız gerekiyor. Buna normal yaşamımızda refleks haline gelmiş omurgayla dengeyi sağlama, nefes alıp verme ve gözlerimizi kırpmak dâhil. Her eyleme atanmış bir tuş var ve eylemleri koordineli gerçekleştirmek gerekiyor. Örneğin araba kullanırken de nefes alıp verme tuşlarına basmanız gerek, yoksa oksijensizlikten kendinizden geçiyorsunuz. Ya da adamlarını doğru sırayla atırmazsanız, Sam dengesini kaybedip yere kapaklıyor. Başta zor gelse de bir süre sonra alışıyorsunuz. Bu arada kendisiyle anlaştığımız Ölüm bizi hiç rahatsız bırakmadığından, pek sıradan olmayan sorumluluklar da alıyoruz: Süper akıllı robotlara karşı, sadece manual şekilde kontrol edilebilen bir savaşçı robot yönetmek gibi. Bölümlerdeki değişik görevler ve farklı düşmanlar oynanabilirliği de çeşitlendirmiş böylece. Epey başarılı Türkçe hikâye modu dışındaki zamanla yarış ve Sam'in farklı uzuvlarını iki kişi kontrol edebildiğimiz co-op modları da önemli artılar.

MS'yle ilgili hiç hoşuma gitmeyen husus, en sondaki bölüm canavar. Genel sacma zorluğunda, kötü atanmış klavye kontrolleri yüzünden kendisini pataklamak biraz uzun sürüyor. Üstelik son sekansta, klavye uyumsuzluğundan ötürü yaşanan bir sorun var ki büyük sıkıntı. Hoş, olayı Windows'un sanal klavyesiyle çözmek mümkün ve yeni bir yama yolda ama keşke daha dik dikli olunsaymış. "Bu oyunu kumandayla oynamanızı şiddetle öneririz" ibaresi de bahane değil zira oyunun genelinde klavye kontrollerine yana çok sorun yaşamadım, bir tek o son kısımda işte...

Son bölüm dışında epey tatlı ilerleyen, orijinal bir oyun *Manual Samuel*. Bayağı eğlenceğiniz ve özgün mekanikleriyle hatırlanması bir 2 saat vadediyor size. (7)



- Özgün atmosferi ve eğlenceli olay örgüsü
- Motor becerileri: manual kontrol etmeyi yaşıyan yaratıcı bir oynanış mekânı
- Görseller ve müzikler şahane
- İyi bir co-op ve zaman yarış modları
- Başarılı Türkçe altyazılar

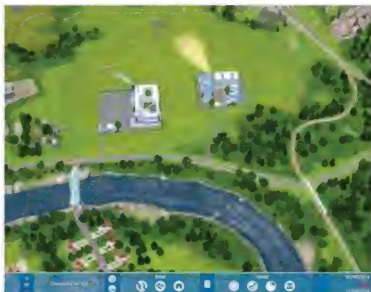
- Son bölüm canavarın oyunun geri kalanı düşünülmediğinde gereksiz zor
- Kimi yerlerde kötü atandığı hissi veren klavye kontrolleri
- Bazı espriler çok tekrarlıyor

7

SON KARAR

Bahşınız oyun seven her bünye Samuel'e bir göz atmalı.

O TÜR: Simülasyon O YAPIM: astragon Entertainment O DAĞITIM: astragon Entertainment O DİJİTAL İNDİRME: 25 TL (Playstore), 31 TL (Steam)
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-imft



İlk fabrikanın dumanı tütüneye başladığında hissedilen duygu... Ağlıyorum!

INDUSTRY MANAGER

FUTURE TECHNOLOGIES

Girişimcilik 101: 'Fabrikaya giriş'

ARES AYBAR

Yıllar önce incelemesini okuduğum andan itibaren gaza geldiğim ve uzun süreler başından kalkmadığım *Capitalism* serisinin yerine bir türlü yeni oyun gelmemesi içimde kayan bir yara olmuştur. Baharı bekleyen kurnular gibiydim. Bu nedenle Ömer'in paylaştığı oyun listesinde, *Industry Manager: Future Technologies* ismini internette aradığımda çıkan sonuçlar çok heyecanlandırdı beni. Düzenli olarak yeni çıkan oyunlara bakmasa da nasıl gözünden kaçmış bilemiyorum. Neyse artık, kendime kızmak yerine oyunun keyfini çıkarmaya odaklanmak daha iyi olacaktı.

İŞBAŞI

Gerçek hayatta bir şirket nasıl kurulur bilmiyorum. Gıda ürünleri üreten ve satan bir şirket kurmak için neler yapmak gerekir onu daha da bilmiyorum. Oyundaysa genel müdürümüze ve logomuzu seçip olaya, dolayısıyla da piyasaya bütün bilgisizliğimize rağmen direkt dâhil oluyoruz. Hemen bir arsa alıp üretim ve arge fabrikalarını, ambarı ve gereken diğer firma binalarını inşa etmeye başlıyoruz.

Öncelikle olarak arge merkezine ve üretim fabrikamı kurdum. Aslında ben otomobil üretmek istemiştim ama başlangıç için zor olur uyarısı sonrası gıda

sektörüne kaydım. Zaten hep organik ürünlerle paraya para dememek nasıl bir his merak etmişimdir. Velhasıl, her iki fabrikaya da işçilerimi aldım. Amacım bir tarafa üretim yaparken diğer tarafa ürünümü daha da geliştirmekti. Satış mağazamı belirledim, ardından ambalar bütün bu yerler arasındaki ulaşım ağını oluşturdum. İlk gün geçti, ilk hafta geçti ama tık yok? Ürün satamıyorum... çünkü üretmiyorum da. Üretim fabrikasını kontrol ettim: İşçilerim mevcut, üretim bandım da tanımlanmış ama ikinci hafta oldu hâlâ üretim yok! Düşünüyordum, düşünüyordum ve işin içinden çıkamıyorum derken jeton düştü: "Ham madde satın almamışım!"

YÖNETİCİ ASİSTANI ARANIYOR

Kendi şüphelliğime hâlâ kıyıyorum ancak şunu da söylemek gerek ki oyun çok ayrıntılı olmasına rağmen arayüz kullanımı çok zor, bu nedenle de kâğıt kalem bulundurmak gerekiyordu (hoş, ben birçok oyunu yanımda minik defterime oynuyordum, yoksa sizin oyun defteriniz yok mu?). Çünkü oyunda dikkat etmemiz gereken o kadar çok detay var ki, bu da doğal olarak unutkan çok fazla şey demek oluyor. Üretim bandını kuruyorduk. Aldığımız ya da ileride ürettiğimiz ham madde kalite-

sini ve müşteri talebini göz önünde bulundurarak günlük üretim miktarını belirliyoruz. Ambalar hem kaynak hem de mağaza arasında bağlantı oluşturuyor. Paralelinde, argemizi sayesinde üretim hızı, kalitesi, kolaylığı gibi konularda kendimizi geliştiriyoruz. Bütün bunları yaparken bütçemizi kontrol altında tutmak ve piyasada yer edinecek maddi durumumuzu geliştirmek en önemli hedefimiz. Bu hedefe ulaşmak için raporları inceleyecek, piyasayı ve tahmini ürün talebini iyi analiz edip, doğru kalitede doğru ürünlerle müşterilerin karşısına çıkacağız. Arsamızda çıkan madenleri satmak, yeni arsalar alarak ürün yelpazesini genişletmek gibi çeşitli yöntemler izleyebileceğiz, gerektiğinde kredi bile çekebileceğiz. Zaten bir bu kadar kredi ödemediğimiz kalmıştı.

Herhangi bir görev ya da ilerleme durumu söz konusu değil. Üreteceğimiz ürün ve bu ürünü satacağımız hedef kitleyi belirleyerek yola çıkıp; belirli bir parayla iş dünyasına adım atarak burada kalıcı olmak gibi muğlak bir amaç mevcut. Kısacası olay basit: Para kazanmak. Karşık arayüzü nedeniyle bazen sınır harbi yaşayacağımızı ancak gün sonunda bakalım gerçekten o içimizdeki yatırımcı iş adamlı kimliği ortada koyabilecek misiniz? (1)



Talimatlar, kılavuzlar
Zarflar, otlar
Sınırlar bir arda



Arayışlar, tak
kaldırılır

6

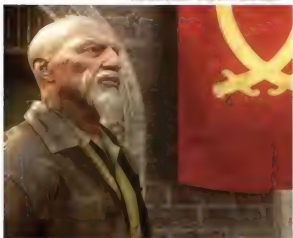
SON KARAR

Turunda en iyi tutulabilir tek oyun olması nedeniyle denemeyi hak ediyor



O TÜR: FPS O YAPIM: Raven Software O DAĞITIM: Activision / Arat O KUTULU FİYATI: CoD: IW Legacy Edition - PS4 - 320 TL
O DİJİTAL İNDİRME: CoD: IW Legacy Edition - 269 TL (PSN), PC - 249 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 18+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-mw-remaster

Özellikle ilk oyunu henüz denememiş olan nesil için
"Endişeli değilim!" v.d.b. emre şunu dedi...



CALL OF DUTY MODERN WARFARE REMASTERED

Kit'ten önce Zakhaev vardı

TARİK KAPLAN

Çok garip duygular içerisindeyim sevgili okur. Mutlu muyum, sinirli miyim, hoşnut muyum yoksa fena halde bozulmuş durumda mıyım bilmiyorum. Tüm bu duyguları bana yaşatan şey sadece oyun değil aynı zamanda onun aslı, gerisi, yayın politikası ve daha pek çok şey. Gelin baştan alalım.

Burada *Call of Duty*'nin zirve noktası olan *Modern Warfare* serisinin ilk oyunundan, *CoD*'a gerçek marka değerini kazandıran yapımın *Remaster*'ından bahsettiğimizi biliyorsunuz. Belki bu oyunu tek başına satın alamadığınızı da biliyorsunuz. Kızgınlığım buradan geliyor. *MW: Remastered*'i yeni çıkacak olan *Call of Duty: Infinite Warfare* (Legacy Edition) ya da daha yüksek bir paketiyle birlikte alabiliyorsunuz yalnızca. Çalışması için *Infinite Warfare*'in diskinin takılı olması gerekcek bu arada, tek başına oynama şansınız neredeyse hiç yok yani. Bunun yanı sıra PS4 kullanıcılarına, oyunun tek kişilik moduna 1 ay erken erişim imkânı verildi. Ben de ellerimi çok sevdiğim bu oyuna bir kez daha uzatabildim böylece. İşin sevinç kısmı da burada devreye giriyor: oyunun ilk sahnesi bile inanılmaz iyi görünüyor.

Hikâyesi, karakterleri ve oynanışı zaten aşmış bir oyunda *Modern Warfare*. Zamanında grafikleri de gayet iyi düzeydeydi, kimsenin yüzünü eksikten pek bir yanı yoktu oyunun (belki klasik *CoD* kolaylığı ve yapay zekâ dışında). *Remaster*'daysı işi bir adım öteye taşımışlar ve grafikleri -abartmıyorum- 2016'da yapılmış bir oyunun seviyesine çekmişler. Gerçekten. *CoD* övmekten hoşlandığım bir marka değil (özellikle son politikaları ve yeni oyunlarının tekdüzeliliği sebebiyle) ama yığdın hakkını teslim etmem gerekiyor. Patlama efektleri, ışıklandırmalar, modeller, kaplamalar, yağmur efektleri, silahlar... Her şey yenilenmiş ve muhteşem şekilde yapılmış bu. Bir *Remaster*'dan bu kadar iyi bir geliştirme beklemiyordum ama karşına daha da fazlası çıktı.

Oyuna yeni easter egg'ler, animasyonlar, ufak tefek ayrıntılar ve seslendirmeler de eklemiş Raven Software ve hiçbirini sınıtıyor. Aksine, her şey ilk oyunun zaten başarılı olan atmosferini daha da yoğunlaştırmış. *Price*'la ilk tanıştığımız antrenman bölümünde gidilebilecek yeni yerler, antrenman yapan yeni askerler ve sesler eklenmiş örneğin. Ya da genç *Price*'la *Zakhaev*'i uzaktan vurduğumuz o muhteşem *One Shot, One Kill* bölümünde çok

güzel bir sürpriz var. Bunlar çok yerinde ve güzel ayrıntılar olmuş. Sesler de bazı yerlerde yenilenmiş, bazı yerlerde sıkıllanarak ayarlanarak düzenlenmiş. Kıscaca tüm oyun çok ciddi bir emekle yenilenirken, orijinal yapımın atmosferi hiç bozulmamış.

Multiplayer kısmına aylanımı gömdüğüm bir oyunda *MW* ama onun için bir ay daha beklememiz gerekiyor ne yazık ki. Eğer onun yenilenmesi de bu kadar özenle yapıldıysa zaten harika olacaktır. Son olarak buradan konsollarda FPS oynayabilen muhteşem insanlara sesleniyorum: saygılar. Nasıl nişan alıyorsunuz o kolla arkadaş, bana da öğretin! ¹

TIME PARADOX

Oyuna eklenen en güzel easter egglerden bir tanesi yazıda da bahsettiğim *One Shot, One Kill* bölümünde gizli. Eğer kendiniz keşletmek isterseniz bu kutunun devamını okumayın! *Price*'in henüz bir çaylak olduğu bu görevde *Zakhaev*'i bir anlaşılmamış ortasında vurmamız gerekiyor, hatırlarsınız. Ama serinin devam oyunlarında karşımıza çıkan kötü karakter *Makarov*'da bu anlaşılma yapılmış arkadaşları aralardan birinde bekliyordu. İşte *Remaster*'da *Makarov* gerçekten arkadaşları aracıncı eklenmiş ve yeterince hızlı olabiliriz *Zakhaev*'in ardından onu da vurabiliyoruz ve serinin sonraki oyunlarında gerçekleştirilecek olayları henüz yaşamadan onlayabiliyoruz. Hatta bir başarımı bile var.

Multiplayer için
yeni silahlar
Zakhaev'in temeli
leni karakteri
Tüm oyun ayrıntıları ve
karakterler için
Konsol sürümü
Multiplayer için
Yeni silahlar ve
karakterler için
Yeni silahlar ve
karakterler için

SON KARAR

Remaster dedigin kesinlikle böyle yapılmalı ama srf satış politikasından dolayı bu emek gör ardı edilecek yazık

HER YENİLİK İLK OYUNUN ZATEN BAŞARILI OLAN ATMOSFERİNİ DAHA DA YOĞUNLAŞTIRMIŞ.

EVENT[0]

Ele güne karşı yapayalnız

EGE SAĞIN

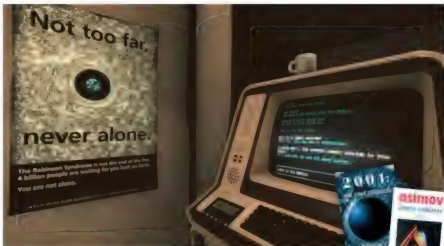
Jüpiter'in uydusu Europa'yı giden bir görev, beklenmedik ve korkunç bir faciayla sonuçlanırken patlamadan kurtulan tek kişi vardır. Kaçış modülünde sürüklenirken umutsuzca birilerine ulaşmaya çalışsa da sonuç alamaz. Daha sonra The Beatles şarkıları mırıldanmaya başlar ve bir süre sonra başka bir müzikle yanıt alır. Ancak bu yanıt beklediği gibi Dünya'dan değil, Europa yakınlarından gelmektedir.

Hayatta kalan bu tek kişi biziz ve bu noktadan sonra sinyalin geldiği yere, Nautilus adı akıbeti belirsiz gemiye gidyoruz. Ancak gemiye ulaştığımızda bizi bir sürpriz daha bekliyor: Nautilus tamamen terk edilmiş ve iletişim kurabileceğimiz tek varlık Kaizen adlı bir yapay zekâ. İşte Event[0] bunun üzerine kurulu. Nautilus'a neler olduğunu öğrenmek ve Dünya'ya dönmek için Kaizen'le konuşup bulmacalar çözüyoruz. Bu bulmacalar genelde basit olsa da oyunun adı taşıdığı güçleri; atmosferi ve Kaizen'le sohbetlerimiz.

Oyun, insanlığın 80'li yıllarda uzay teknolojilerinde atılım gerçekleştirdiği turistik seferler düzenlemeye başladığı alternatif bir zaman diliminde geçiyor. Tüm insanlık tek bir federal devlet çatısı altında birleşmiş ve biri harici sınıf ayrımı kalkmıştır: Sıradan insanlar ve uzaya çıkabilen Selenitler. Karakterimiz 2016 yılında bu görevi çıkış da kendimizi içinde bulduğumuz Nautilus 80'li yıllardan kalma ve buram buram retro-fütürizm ve 2001: Bir Uzay Efsanesi kokuyor. Zaten bu esinlenme sadece görsel yapıda değil aynı zamanda gemiyi kontrol eden ve insanlığına sohbet edebilen yapay zekâda da mevcut.

ÜZGÜNÜM DAVE, KORKARIM BUNU YAPAMAM

Oyuna beş dakika süren bir "text adventure" sekansıya ve karakterimizin pek de etkisini göremediğim geçmişini belleklerle başlıyoruz. Sonrasıya büyük ölçüde Kaizen'le sohbet. Sohbetlerimizi gemide bulunan terminallere yazarak yaptığımız için sözlerimizde epey özgürüz. Zira önceden hazırlanmış ve seslendirilmiş sözler yerine doğal bir diyalog yaşıyoruz. Kaizen başarıyla kodlanmış bir sohbet robotu. Zaman zaman ürkütücü derecede insansı yamtlar veriyor ve ona kibar davranırsanız size dostane davranır. Ancak aptakça bulduğu sorular sorarsanız veya genel olarak canını sıkarsanız illeğinizi farklı boyutlara da taşıyabilir. Hatta ikinci oynasamda



Kaizen'le derin sohbetler ve oyunun en güzel yanı

yalanlarına bile şahit oldum.

Kaizen'le konuşurken doğal bir dil kullanmak gerekiyor ve bu sistem de genel olarak fazlasıyla sağlam. Gerçekten bir yapay zekâ olmadığı için bazen dediklerimizi anlamıyor; bazen de tüm text adventure'ların ortak kabusu olan belirli komut ihtiyacıyla cebelleşiyor. Öte yandan hikâyesinin ilerlemesi gereken bazı noktalarda Kaizen bizim dediklerimizi umursamayıp yalnızca kendi derdini anlatmaya başlıyor. Hatta "Kıyıcı açacağım ama önce şu konuda biraz konuşalım" gibi labiret bile duyabilirsiniz.

Sınıf ayrımı, yapay zekâ, bilincin tanımı ve robot yasaları gibi konuları ince-

leyen güzel bir bilimkurgu hikâyesini oynamak çok keyifli ama oyun iki saatte bitiyor. Üç farklı son olması bu noktada biraz avutuyor ama dürist olmak gerekirse Ocelot Society büyük fırsat tepmiş. Özgün ve harika bir mekanik bilim kurgunun en ilgi çekici ve ürkütücü konularından birini işlerken yaptıkları yanım kalmış gibi. Daha fazlasını anlatmak isteyip de maddi imkansızlıklardan ötürü kısa kesmek zorunda kaldıkları fikrini kafamdan atamıyorum. Süresi aslında sorun olmasa bile tam da bu yanım kalmış hissin-den ötürü biraz üzüyör. Yine de bilim kurgu severlerin denemesi gereken, tadı damakta kalan bir oyun olmuş. Ayrıca 2016'nın en özgün oyunlarından biri. Denemeden geçmeyin. (1)

KİTAP DA OKUYUN

Event[0]'nun esinlendiği bilimkurgu efsanelerini okumak kendimize haksızlık olur doğrusu. İki duyanın eserlerinden söz ediyoruz: Arthur C. Clarke'tan 2001: Bir Uzay Efsanesi ve Isaac Asimov'dan Ben Robot her bilim kurgu severin okuması gereken nadide eserlerdir.





Ö TÜR: Aksiyon Ö YAPIM: The Coalition Ö DAĞITIM: Microsoft Ö DİJİTAL İNDİRME: 260 TL (Xbox Store, Windows 10 Mağaza)
Ö YAŞ SINIRI: 18+ Ö DAHASI İÇİN: reddit.com/r/GearsOfWar



Bu tür robotları seven oyuncuların arkasındaki gücün büyüklüğüne inanılmaz bir şekilde inanıyorlar.



Gears of War 4 ile birlikte karakterin katırlanması, farklı renk paletine yerleştirilmiştir.



GEARS OF WAR 4

Ağır abilerin ağır duyguları

ALİ SEZGİN

Konsollardan bana göre en büyük sorunu, yeni markalar için nadiren risk alıyor olmaları. *Gears of War*, Microsoft için bir lüks değil gereklilikti. Halo haricinde bütün yıl oyuncuları bekletecek kaliteli bir seri gerekiyordu ve ortaya *Gears of War* çıktı. Sizlere *Gears of War*'un başlanışının nedeninin harcanan büyük pazarlama bütçeleri veya muhteşem grafikleri olduğunu söylersem, kesinlikle yalan söylüyorum. Biraz paintball kafasında oynayan çatışmalar çok eğlenceliydi, hiçbir Space Marine oyununun veremediği o ağır zırhlı asker hissiyatını da mükemmel veriyordu. 50 kilolu zırhlı bir siperle omuz atmak ve o anda kalikan toz, çok oyunculu maçlarda Lancer testeresinin sesini duymak aynı bir heyecandı. Ve sadece reflekslerin değil, oyunu doğru okuma becerisinin de prim yaptığı dönemim maçlarını şu an bile özleyorum açıkçası.

Bu nedenle *Gears of War 4*'ün *Star Wars: The Force Awakens* ile aynı sorunu yaşadığını düşünüyorum. Bir yandan yeni elementleri oyunun kumaşına katmaya çalışırken, aynı zamanda *Gears of War*'u arayan, onu özleyen oyuncular da tatmin etmesi gerekiyor. İnzalılıkta oyun

Gears tarzının fazla dışına çıkarsa seriye sadık oyuncular üzülecekken, aynı şekilde fazla yenilik eklenmezse bu sefer seriyi bilen ama beklentileri olan oyuncular hayal kırıklığına uğrayacak. *The Force Awakens*'in da eski ülemeye bu kadar benzenmesinin ve aynı temaların kullanılmasının nedeni buydu özünde.

Gears of War 3'ün sonunda koalisyon, Locust sürüsünü yenmiş ve Sera gezegenindeki insanlara hayatta kalmak için bir şans vermişti. İnsanlar ortak bir düşmana karşı birleşmediklerinde, tahmin edebileceğiniz üzere ayrılmak kaçınılmaz oluyor. Bir tarafta elde avuçta ne kaldıysa demir bir yumrukla bir arada tutmaya çalışan koalisyon ve onlardan kopup yağma ve suça yönelen küçük koloniler söz konusu. Ana kahramanımız JD Fenix ise tam anlamıyla arada kalan bir karakter. Kendisi soyadından anlayabileceğiniz üzere orijinal üclemenin ağır abisi Marcus Fenix'in oğlu. JD aynı babası gibi koalisyon politikalarını benimsemese de tam anlamıyla yağma ve şiddetle yaşayan dış kolonileri yaşam tarzını da sahiplenmiş sayılmaz. JD'ye ek olarak Kat Diaz ve Del Walker da hem tek kişilik hem de co-op oyunda size eşlik ediyor olacak.



AİLE ŞİRKETİ

Gears of War gibi bir oyuna nasıl yenilik getirileceği ilginç bir soru. Çünkü siper tabanlı oynanış, oyunun yapısını çok değiştirmeye izin vermiyor. Bu sisteme eleştiri bakıldığında ise oyunun ağırlaşacağını ve oyuncuların çoğu zaman fazla hareket etmeden düşmanlarını haklayabildiğini görüyoruz. Bunu iki şekilde çözmüşler; Birincisi artık sabit durmak eskisine oranla daha zor. Sera'nın atmosferi olayları olsun, yıkılabilir ortamlar olsun, oyun size hareket etmeniz için bolca neden sunuyor. Örneğin bir noktada yıldırımlar düşerken veya hortumların arasında ilerlememiz gerekiyor ki bu da öyle kolay kolay yapılabilecek bir şey değil. Onun haricinde yıkılabilir siperler artık sayıca çok daha fazla. Sirtınız verdiğiniz çoğu siperle tam anlamıyla güvenemiyor olacaksınız. İkinci olarak düşmanlarınız da elbette buna göre kendilerini geliştirmişler. Ayrıca Pod sistemi sayesinde hareketli siperler oluşturabiliyor, kendiniz ve ekibiniz için yeni çatışma alanları yaratabiliyorsunuz.

Gears of War 3'le birlikte Locust tehdidi son buldu bulmasana ama bu sefer yerlerini yeni

GEARS OF WAR VS STAR WARS

Hayatın hiçbir noktasında böyle bir karşılaştırma yapacağım aklıma gelmezdi ama Gears of War 4'ü oynadıkça aslında The Force Awakens ile büyük benzerlikler taşıdığını fark etmeye başladım. Belki de bir eseri bir sonraki nesle aktarmanın verdiği baskındır ama bu iki markanın gündüğündüğünden daha fazla ortak yan var.

■ YENİ NESLE GEÇİŞ; Star Wars'ın gücün kalıtı-sallığından dolayı falan anlamam ama Gears of War'da da "asıl karakterlerin çocukları" temasını işlenmesi biraz garip olmuştur. Elektrikli testere kullanıp, ateş edebilmek babadan oğula geçen bir beceri mi-dir? Bunu mu anlamalıyız? Her şeye rağmen serinin doruncu oyununda eski karakterleri görüp onlarla üzlem görebileceğimiz kötü bir detay olmamış.

■ YENDİK AMA ASLINDA YENMEDİK

İyiler sonuza kadar mutlu olsalar zaten ortada devam oyunları ve filmleri olmazdı belki ama yine de yok oldu denilen kötülüğün eskisinden de güçlü olarak geri gelmesi bana hep abartılı gelmiştir. Star Wars'a tüm yıldızın yerini. Starkiller'ün ussunun alması gibi Gears of War'da da bir anda ortaya çıkan Swarm'ın açığıcası pek inandırıcı bulamadım.

■ YENİ AMA ESKİ

Star Wars: The Force Awakens nasit eski filmlerdeki elementlerin tiplerini değiştirip tekrar karşımıza sunuyorsa aynı numarayı Gears of War 4 de yapıyor. Locust yok Swarm var, Patlayan Wretch'ing'ler yok Debee'ler var. Eskiye güncelleşip laze tutmak kötü bir şey değil ama 10 günlük omlatı de isip sunmak olmaz.



tehditler almış. Birincisi DeeBee'ler, yani kolonileştirme işlerinde kullanılan inşaat ve güvenlik robotları. Bunlar organik düşmanlara kıyasla daha dayanıklı olsalar da siperleri daha az kullanıyorlar. İçlerinde uçan drone'lar da var, insansı robotlar da. Çoğu zaman farklı kombinasyonlarla geldikleri için, çatışmalar çok daha dikkat ve hareket gerektiriyor. Çünkü bu makinelerle her kapışmanız git gide gerileyerek köşeye sıkışmanız neden oluyor. DeeBee'lerin haricinde gerçek anlamda Locust'ların yerini alan ana düşman ise Swarm olacak. Swarm'lar, Locust'lara göre daha hayvansılar ve çok daha atikler. Onları ateş gücüyle bir siperin arkasına sıkıştırmak veya savaşın temposunu düşürmek pek mümkün olmuyor. Yine de hayvansı yapının nedeniyle hemen hemen hepsinin belirgin zaafı var. Bunları ister istemez oynadıkça keşfedip, durumdan faydalanmaya başlıyorsunuz zaten.

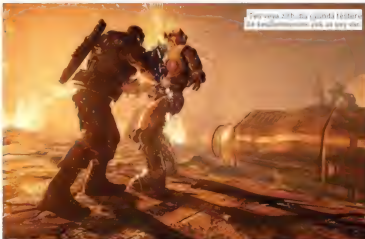
Oyunun ana hikayesini, kendi evimde değil de arkadaşımın bitirme şansına yakalamdım. Ortaklaşa oynanış hâli çok eğlenceli ve karakterler arası etkileşim eski seriye göre daha canlı geldi bana. Oyun bittiğinde iklimiz de karakterlerimizi fazlasıyla benimsemiştik. Onların başına gelen olayları biraz daha şahsi algılayıp buna göre üzülebiliyorduk. Mesela asıl üçlemde bu duyguyu o kadar iyi yaşamamıştım. Her ne kadar Dom ve Marcus'u sevsem de kabul etmek gerekir ki empati kurulabilecek karakterler sayılmazlardı. Gears of War'un bir dönem oyunlarda konsept olarak "Kası Adam Kankalı" olarak isimlendirdiğimiz sosyal karakter yapısını yarattığını düşünürsek, bu sefer JD ve ekürisinin ilişkisi bana daha samimi geldi. Aynı Star Wars gibi eskiye selam çakan, yer geldiğinde eski karakterleri kullanıp yenilerin gelişmesine imkân veren bir yapıda da var zaten oyunun. Eski seriler kadar "epik" savaşlar ve karşılaşmalar olmadı belki ama kendi çapındaki daha küçük olsa da daha doyurucu anjmanlar yaratılmış. Bu anları destekleyecek oynanış geliştirmeleriye biraz beklentilerimin altında kaldı. Yakın dövüş için birkaç ek seçenecek ve siperin arkasından düşmanları çekip dövebilmek gibi tatlı yan

özellikler var ama Gears of War'ı yeniden tanımladı diyebileceğim süper bir yenilik yok doğrusu.

ELEKTRİKLİ TESTERELİ KAŞIK

Gears of War 4'ü bitirdikten sonra hem ben, hem de beraber oynadığım arkadaşım, Gears of War 5'in fazlasıyla epik olacağı konusunda hemfikir olduk. Oyun daha fazlası için beklenti yaratıyor, hikâye için doğru taşları yerine diyor ama onları şimdiden oynatmıyor. Oyunun bana göre en büyük sorunu bu oldu işte. Halo 5'te de benzer bir sorun vardı ama Halo artık oturmuş bir yapıya sahip olduğu için bunu o kadar hissetmemiştim. Hikâyeyi bitirip çok oyunculu maçlara döndüğümüzde hayal kırıklığına uğramadık. Gears of War'un o paintball oynuyor havası veren taktiksel maçları ve temposu olduğu gibi duruyor. Lancer testeresinin sesleri hala eskiden olduğu gibi insani gerebilmeyorsa bana göre Gears of War olmuş demek zaten. Horde Mode ise genel olarak oyuncuları sevdiği ancak benim pek keyif almadığım modlardandı. Burada fazla yenilik göremedim açıkçası. Çok oyunculu içerde oyunun çıkışıya beraber biraz bağlantı sorunları olsa da şu an için öyle bir durum söz konusu değil. Hatta Halo 5'le birlikte, Xbox Live'da oynadığım en hızlı tepkileri aldığım oyun olduğunu söyleyebilirim.

Gears of War 4, serinin Epic Games'in elerinden alınıp yeni bir yapımcı ile yeniden başladığını düşünürsek kötü bir adım sayılmaz. Bu tarz konsolu üst seviyeye taşıyan oyunlar zaten belirli bir standardın altında olmuştur. Gears of War 4 işte tam bu ayarda bir eser; parasının hakkını veriyor, oyuncusunu tatmin ediyor ama yıllarca konuşulacak bir klasik veya ölümsüz bir eser olacak kadar yenilik, içerik sunmuyor. Her şeye rağmen, biraz beklentimin altında kalan tek kişilik senaryosu ve sizi ayalayacak kişilik (bolca şapka da var) sahip çok oyunculu modlarına Geo W 4 olmuş diyebilirim. ☺



8+

SON KARAR

Elektrikli testere değil de biraz çim biçme makinesi gibi olmuştur.

CHAMPIONS OF ANTERIA

Anteria şampiyonlar lîgî

NOYAN AKATLI

Fable: The Lost Chapters ve Settlers 7'yi severek oynamışım. İki oyunun ortak özelliği, çizgi film benzeri grafikler, tatlı klasik müzik ve babacan tonlu seslendirmeler eşliğinde hoş bir masal ortamı sunmalarıydı. İşte Ubisoft'un dağıtımıcılığı üstlendiği *Champions of Anteria* da aynı şekilde, saydığım özelliklere sahip ve "yeker gibi" bir ortam sunuyor oyunca. Yapımcı Blue Byte'nin kariyerinde, nispeten yeni oyunlardan Anno 2205 var bu arada. İki oyunu da oynadım ve gözlemlerim sonucunda "Blue Byte, güzel görünen, oynanabilir ama eksikleri de olan oyunlar yapıyor demek ki" şeklinde kabaca bir yargıya vardım. Yeni bir Settlers'ı yarım bırakıp *Champions of Anteria*'ya geçmişler bu arada, minik ve ilginç bir not olarak ekleyeyim.

İÇECEĞİNİ AL, İŞKEMLENE OTUR

"...ve Anteria kahramanlarının hikâyesini dinlemeye hazır ol" diye başlayan ana öykü, kaypak görünümlü, Asterik'in köyünün bahsız ozanı Dertsizlik's andran anlatıcı Brian'ın

yumuşak sesliye. Kahraman (ya da şampiyon) karakterlerimizin görünüm, yetenek ve kısa özgeçmişleri birbirlerinden farklı (aynı olacak değildi ya). Elementlere dayalı basit bir dövüş temimi var bu arkadaşlarımızın: Doğa, metal, şimşek, ateş, su gibi. Metal doğanın gücünü kesip biçiyor, ateş de metali eritiyor örneğin; oyunsu verler için oldukça tanıdık bir işleyiş mantığı. *Warcraft* ya da *M&M Heroes* tarzı, zihli

bonus hedefler de içeren haritalarda casusu güvenli bölgeye kaçır, yük arabasını haydutlardan kurtu gibi çok heyecan uyandırmayan ama çok da sıkıcı olmayan görevlere sol - sağ tıklıyordun için aksiyon bölümünde.

Şehir kurma kısmı da basit ama hiç olmazsa dövüşlerdeki aynı komutları her seferinden aynı sırayla verme tekdüzeligi yok, Brian'ın esprilerini dinleyerek yavaş yavaş geliştireyordun ilk bölümde kötü adamlardan kurtardığımız köyümüzü. Sözü kısaca: çok dikkat çekici özelliği, büyüyle büyüleri olmayan ama çok sıkıcı da olmayan ve oynanabilir bir yapılmış Anteria'nın şampiyonları; bana sorsanız indirim zamanı bir şans verilebilir derim, dedim ve kaçtım bile... ☹



O TÜR: Aksiyon / RYO O YAPIM: Blue Byte O DAĞITIM: Ubisoft O DİJİTAL İNDİRME: 70 TL (Steam, Playstore) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-champs



win mac lin ps4

WHEELS OF AURELIA

İtalya'da otostop

EGE SAĞIN

italya'nın kıyı şeridinde bir yol macerasına ne dersiniz? *Wheels of Aurelia* işte bunu vadedişiyor. 1970'ler İtalya'sının siyasi çalkantıları sırasında kendini yola vuran bir kadın, arabasına aldığı çeşit çeşit yol arkadaşları ve bitmek bilmeyen sohbetler... Güzeli karakterimiz Lella hayatının yolculuğuna çıkmadan önce bir bara uğruyor ve ertesi sabah barda tanıştığı Olga ile yollara

düşüyor. Oyunun sonuna kadar Olga'yla gidebileceğimiz gibi yollarımızı ayırabilir, yeni insanlarla yolculuk edebiliriz. Ayrıca yanınızda bir yol arkadaşları varken dahi yoldaki otostopçuları olarak farklı sohbetler duyabilirsiniz.

Oynanış oldukça basit. Arabayla yolda gidiyoruz ve yanımızdaki yolcularla sohbet ediyoruz. Yukarı aşağı tuşlarıyla belli

süre içinde diyalog seçeneğimizi belirliyoruz ve sağ sol tuşlarıyla da arabayı kontrol ediyoruz. Ancak arabayı kontrol etmek için bir tuşa basmamasak araba zaten kendi kendine yolu takip ediyor. Bu da oyunu sadece konuşmaktan ibaret kılıyor ve bu normalde sorun olmasa da araba yolculuğu hissinı baltalıyor.

Genelde 70'ler İtalya'sındaki feminizm, din, siyaset gibi konularla ve o günlerde yaşanan önemli olaylarla ilgili konuşmalar keyifli olsa da alakasız durumlar ve kopukluklar olabiliyor. Ayrıca Lella'nın yola çıkmaktaki amacı gibi bazı detaylar konuşmalarda geçmese de oyunun sonlarında bir anda sanki anlatmış gibi Olga'dan bununla ilgili muhabbetler duyabiliyoruz. Bu tarz kusurlar zaten kısa ve marjinal olan oyunu iyice zayıflatıyor. İlk turu 20 dakikada bitirmiş olsam da yolculuğun farklı yerlerinden başlayabildiğimiz için sonraki oynanışlarım 5-10 dakika arası sürdü. 16 farklı sona ulaşmak toplamda 5 saati aşmamız gerektiğini düşünüyorum. O sürenin çoğu da temel sonları bulduktan sonra ince detayları anlamak geçer. Yakın siyasi tarihe ve sağ-sol ideolojik çatışmaların tarihçesine meraklı değilseniz bu oyun size göre olmayabilir. ☹

O TÜR: Macera O YAPIM: Santa Ragione O DAĞITIM: Santa Ragione O DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-wheels

ANNO 2205: FRONTIERS

Gelecektekten umudu kesmemeli

NOYAN AKATLI

Ekim ayının ilk günleri şehir kurma oyunlarından birini, Anno 2205'i özdediğimi hissettirmişti nasılduysa (bolca spor ve aksiyon türü oynamaktan olmalı). Yeni DLC çıktı, üstelik dergiye yazılması gerektiğini duyunca nüfusu iki yüz bini bulmuş, geçtiğimiz yılbaşında bıraktığım 23. yüzyıl şehrimde geri döndüm hemen tabii.

Öncelikle, oynamadığım süre boyunca birkaç ücretsiz yama ile oyun içi zorluk - oynanış ayarlarını bazı eklemeler yapıldığını belirtiyim. "Frontiers" diye açtımda hangi yeniliklerin bu DLC ile geldiği biraz kafamı karıştırdı açıkçası. İşin aslı Frontiers ile gelenler

basit ve düzenli, ama -hadi sonda şöylececeği aradan çıkartayım- en az bir 10 - 15 saatlik keyifli bir oynanış süresi sunuyor, yeni başlayacaklar için daha fazla belki.

Üç adet yeni harita geliyor. İkisi nispeten küçük adalardan oluşmakta, diğeri kutup bölgesinde, soğuk-karış-buzul mahalli. Bu haritaların espris, görevler tamamladığında oynanışa küçük ama değerli yenilikler katması. Greentide Archipelago örneğin, adalar topluluğu bu haritada atıl durumdaki eski reaktör tesisini bulup işletmeye başlayabilmek bazı robot özelliklerine sahip insanları, hani başka oyunlardan da bildiğimiz "cyborg"ları şirketimizin

win

bünyesine katıp çalıştırabiliriz. Tüketikleri ürün talepleri biraz pahalıya geliyor ama ekonomi ve üretime katkılarını da aynı ölçüde önemli. Oynanışa gelen yenilikse, Anno serisinde klasikleşmiş bir özelliği geri getiriyor. Rakip şirketler bize atıl bölgelere filoları aracılığıyla istila, sabotaj, hırsızlık gibi kötü niyetlerle girip çatışma ortamı yaratabilecekler artık, şikâyetlere cevap veren bir yenilik olmuş, biraz geç kalmış gibi olsa da beğendiğimi söyleyebilirim yüklem ekranı çatışma durumlarını.

Anno 2205'e başlamak ya da benim gibi geri dönmek isteyenler için yeterli nedenleri sunmayı başarıyor Frontiers. Harita özellikleri ve oynanışa kattıkları, Anno serisini ya da belli düzeyde mikro yönetim içeren şehir kurma seven oyuncuların radarında yer alabilir rahatlıkla. (7)

O TÜR: Simülasyon O YAPIM: Blue Byte O DAĞITIM: Ubisoft O DİJİTAL İNDİRME: 25 TL (Steam), 29 TL (Playstore) O YAŞ SINIRI: 7+ O DAHAŞI İÇİN: reddit.com/r/annofc



win

ARCHIMEDES

Siber dedektiflik meraklılarına

İHSAN C. ASMAN

Alternatif gerçeklik oyunları aranız nasıl bakalım? Mesela Her Story desem? Ya da hacker olmak için yanlış tutuşlarınız için Hacknet? İlginizi çekebilirdim doğru yerdesiniz demektir. Ama hemen uyarayım: Olumlu anlamda epey değişik olmakla beraber, biraz da potansiyelli harcamış bir oyun bence Archimedes...

Öncelikle Archimedes alternatif gerçeklik oyunu olduğu için başrolde kendimiz varız (yapma ya?). Oyunu Steam'den satın aldık ve çalıştır sekme-

sine tıkladık. İntra isimli eski ve tuhaf görünen bir işletim sistemiyle karşı karşıyayız ve daha neler olduğunu anlamadan esrareniz bir kullanıcı bizimle iletişime geçerek yardım istiyor. O andan itibaren ARC isimli bir şirketin merkezinde olduğumuz, büyük çaplı bir konponun içerisinde buluyoruz kendimizi.

Oyun User2409 isimli gizemli kullanıcıyla iletişiminiz üzerinden ilerliyor, o da şu şekilde: Chat penceresini açtığınızda oyun, istediğinizi yazmanıza

izin vermiyor; rastgele klavye tuşlarına basıyorsunuz ve ekranda hikâyeyi devam ettiren yazılar belirliyor. Bence gayet güzel düşünülmüş, bir süre sonra ekranda beliren yazıyı kendiniz yazmışınız gibi hissetmeye başlıyorsunuz zaten. Arkadan gelen sesler, kullancının size geri dönüş hızı falan oldukça gerçekçi.

Genel olarak Archimedes'te gerçekten birçok yaratıcı fikir var. Bulmacaları çözmek için kendi tarayıcınızı açarak bazı gerçek mecraları kullanmamız gerekiyor. Yeri geliyor Dropbox'tan indirdiğimiz çok net olmayan ses kayıtlarını dinleyip bir sonraki Youtube bulmaya çalışıyor, yeri geliyor İpuucu be tuşları sayesinde sistemin boot menüsüne ulaşmaya çalışıyoruz. Oyun komployu çözmeye çalışan bilgisayar başındaki alelade kullanıcı hissinin bir noktaya kadar gayet iyi yaşıyoruz. Ama bir süreliğin işte. Maalesef hikâye en baştaki çekiciliğini ilk yarım saatten sonra kaybetmeye başlıyor. Zaten oyun yaklaşık bir, bir buçuk saat içinde tamamlanabiliyor. Eğer gerçekten merak duyduğumuzu körikleyebiliriz. Hikâyenin sonunda da aynı hayal kırıklığına uğradım; epey aceleyle getirilmiş benziyor.

Kısıtlarına rağmen oldukça ilginç fikirlerle bezi, özgün bir yapım Archimedes. Alternatif gerçeklik oyunları ilginizi çekiyorsa mutlaka oynayın; ancak şu haliyle biraz yarılmış gibi. (7)

O TÜR: Alternatif Gerçeklik / Korku O YAPIM / DAĞITIM: Joshua Hughes O DİJİTAL İNDİRME: 6 TL (Steam) O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-archimedes



6

SON KARAR

Diyuna anlamı ve talep edilen yenilikleri getiren bir paket.



- Etkileşimli oyunlar
- Oynanışa katkıları
- Farklılık ve yenilikler
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları

- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları
- Oynanışa katkıları

6+

SON KARAR

Oynanışa katkıları ve talep edilen yenilikleri getiren bir paket.

Askerlerinizi nasıl direceğimizi zaferle yenilgi anımsutuklar. İlgili keşiflerimizi.



Bir piksele kaç asker sığabilir?

TARIK KAPLAN

Hı di, nerede o eski stratejiler? Tepeden iki boyutlu taktiklerimiz bakiş işleri basar, doğay yavaşça öpüp eldik arıret ve taş stoklarımızın sınırlarını zorlayacak kadar sur çekerek yerleşimleimizin etrafına. Gerçek zamanlı stratejinin alin çaği diye birş varısa, bence Age of Empires 2'ye yasıamıştı. O iste o dalgaya fena kapılmış olduğum zaman aralığında, o zamanların bilgisayar oyun alabildiğimiz malum noktalarında birinde Cossacks'i görmüş ve ilgilie arkasındaki resimlere bakmış, gördüğüm şey hayran kalarak hemen satın alıp eve koşturmuştu. Yan yasa sıralamış bir bölük arıret tükellerini düşman süvarilerine doğrultmuştu o resimlerde, arkanınardısa nizami bir şekilde düzilmiş topçular düşmana önün yağdırıyordu. Eve varınca heyecanlı taktikim CD'yi bilgisiyarına açmışım ama açtığım şey resimlerde gördüğümeye uzaktan yarıkindan benzemiyordu. Tek kaşım havada, "ileride değışecek herhalde" diye oynadığım oyunun Cossacks değil de başka bir şey olduğunı çookook sonuları karı edecekim. Adını bala bilmediğim o oyun da fena değildi ama biz şimdi Cossacks'a donelim iyisi mi.

"Cossacks ne de, yanlış yazılmış veya fazla markası gibi?"
diyenler için kısaca açıklıyoruz: 15 ve 16. yüzyıl civarında
genelde Rusya'ya Ukrayna toprakları civarında gezinen,
yari militarisit bir topluluğu adı aslında. Türkiye'de
bayağı "Kazaklar" olarak geçse de bizim bildiğimiz Kazak
toplumundan bahsetmiyoruz, o yüzden karışmasın. Vel-
hasıl onun da bu dönem konusuna almasını karşıy başayış
Osmanlı'ya falan da oynatabiliriz, yarı sadace Kazaklara
özel bir yapısı yok. Yaptı olursak AoE'ye benziyor (hem de
epeyce bir) ama işleri daha sınırlı tutmayı ve süreleri ön pla-
na çıkarmayı tercih ediyor Cossacks. AoE'ye göre daha sinirli

bir zamanı konu almıy ve birim sininın çok daha yöksele
olması ki kendine has bir dı vardı ilki oyunun. 2005'te çı-
kan ikinci oyunu ilki kadar tutmamıgtı, seriyi yeterince ilerli
taşıyamıyor ve ilk oyunun hatalarını tekrarlıyordu çünkü.
"Sabahın beri Cossacks'tan bahsediyorduk da bu üçüncü
oyunun incelemesi değil mi?" diyorsunuz, biliyorum ama
aslında sizde son oyunu anlatıyormuş şü an. Çünkü Cossacks
III, ilk oyunun grafiksel olarak yenilenmiş halinden başka bir
şey değil.

Birilerinin aynısını sonları yenilenip her şey üç boyuta geçirilmiş mesele ama hâlâ askerler üstte çıkıyor. Yapay zekâ hâlâ tamamen aynı hataları yapıyor. Üretim ve savaş dengesi hâlâ çok çabuk dengesi-leşiyor. Savaşlarda yenme/yenilme ya da vuruş hissi hâlâ

çok. Kendine hiç o tatlı garip yapıyla hâlâ aynı, biraz daha güzellik hatta bu kez, Yani, üçüncü oyun olarak size bunu nasıl anlatabilirim bilmiyorum. 2001 yapımı bir strateji oyunu nunun 2016'da çıkarılıp halini yapıp sunmuşlar önümüzde aslında. Ha, oyunu çok oyunculu olarak oynamak isteyenler için de bağlantıları çok sorulduğunu ve çok oyunculu bir maç tamamlamanın koptmaları sebebiyle neredeseyiz imkânsız olduğunu biliyelim. Hiç özen gösterilmemiş neredeseyiz oyuna bu açıdan. Ayrıca epey bir bug ve görsel hata var. Her ne kadar yapımları epey bir şey düzeltmiş olsalar da hâlâ böyle karşılaşılabiliyoruz bu sorunlarla.

Velhasıl eğer Cossacks'ı oynayıp sevdiyseniz bunu da alıp eski anılarınızı canlandırabilirsiniz ama öteki türlü 2001'de yapılmış bir oyuna 31 TL verme durumuyla karşı karşıyasınız. Yazık olmuş, heyecanlanmışım görünce. Ben gene AoE 2 yükleyeyim bari...⁽¹⁾



Ö TÜR: Bulmaca / Macera © YAPIM: Visiontrick Media © DAĞITIM: Visiontrick Media
 DİJİTAL İNDİRİM: 18 TL (Steam) © DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-pavilion

PAVILION

Oyunların sanata iyice yaklaştığı o nokta

ESER GÜVEN

Bu ay dergide uğruna en çok kavgaya edilen, rüyalar verilen, en fazla ragbet gören oyun *Civilization VI* miydi sanıyorsunuz. *Battlefield 1* mi, *Geos of War 4* mi? Hahayt, bilmediniz! *Pavilion'da Pavilion!* Burada yılın en popüler oyunu dururken diğerlerini kim ne yapmış zaten.

Pavilion kendisini "4. şahıs perspektifinden oynanan bir bulmaca/macera oyunu" olarak lanse ediyor. Kulağa tuhaf geliyor değil mi? Hani daha önce "4. duvar" kavramını duymuştuk ama "4. şahıs" biraz iddialı ve muğlak bir kavram. Bazi dizi veya filmlerde olur ya, kahramanımız Tanrı'dan kendisine yol göstermesini ister, "nolur bir işaret gönder" diye yalvarır falan. O sırada sokak lambalarından biri yanar ya da bir çalınm arkasından bir grup kuklalar havaya, kahramanımıza da bunu işaret kabul eder ya. Hah işte o işareti veren kişi biz oluncu oyun 4. şahıs oluyor işte.

MERHABA, BEN YÖNLENDİRİCİ

Oyunda ortada doğrudan anlatılan bir hikâye yok. Karşımızda gördüğümüz adamın bir ismi de yok, konuşmuyor da. Tek yaptığı ona gösterdiğimiz işaretlere tepkiler vermek. Karanlıktan çok korkuyor ama. Bir de üzmeyi sevmiyor. Yağmur yağdıysa üstü kapalı yerlere saklanıyor örneğin. Bir ateş veya şöhne görürce hemen gidip ellerini ısıtıyor. Orta başında durduğu ateşten çekmenin tek yolu çanlardan birini çalmak. Çünkü biz çanı çaldığımızda ne olursa olsun o yöne doğru gelmeye çalışıyor ama sonra hemen ateşe geri dönüyor kendisi. Geri dönerken arkadaki işle-

lerden birini kaparsak karanlık korkusu ağır basıyor ve belirttiğimiz yöne doğru koşuyor, merdivenler çıkıyor, çekmeceleri açıyor. Ve oyun da aslında bundan ibaret. Neyi, neden yaptığını, zı, bu adamın kim olduğunu bilmiyoruz ona yol gösteriyoruz.

Pavilion'da ilerledikçe biz ve illeceğimiz de yeni güçler kazanıyoruz. Mesela eşyaları hareket ettirme gücünü kazandığımızda adamımızı farklı şekillerde yönlendirmeye de başlayabiliyoruz. Ya da kristal blokları aydınlatma gücünü elde ettiğinizde karanlıktan korkan adamımızı aydınlığa doğru koşturabiliyoruz. Bu güçlerin tümünü de içinde bulunduğumuz mekanlarda adamımızı çıkışı götürmek için bulmaca çözmekte kullanıyoruz. Bu bulmacalar oyun ilerledikçe zorlaşmaya başlıyor, ortalara doğru zirve yapıyor ama nedense oyunun sonuna doğru bir anda kolaylaşıyor yine. Bu şekilde 30 civarı bölüm var ve hepsi de birbirine kesintisiz bağlı. Yani "hadi bu bölüm bitti, sırada alakasız yeni bir bölüm var" demiyor oyun. Göz kurpması gibi bir ekran karaması oluyor ve o şekilde anlıyoruz yeni yerde olduğumuzu.

HİKÂYE SİZ NE OLMASINI İSTERSENİZ O

Hikâye yok dedim ya hani, aslında hikâye var ama ne olduğunu henüz anlayamıyoruz. Ortada bir kadın var, hayal olarak görünüyor. Muhtemelen adamın karısı veya sevgilisi. Aynaların önünden geçerken gördüğümüz göl-gemiz var. Duvarda kurt kafaları var mesela, yanlarına gelince canlanıp korkutuyor bizi. Sonlara doğru bir şeyler çözer gibi oluyoruz ama tam o

sırada oyun biter. Oha doğrudan ilk bölüm biter ve ikinci bölümün 2017'de çıkacağını öğreniyoruz.

Keske imkân olsaydı da şu sayfayı önmarca resimle doldurabilseydim: *Pavilion*'ın grafik tarzı o kadar güzel, her bir ekran o kadar sanat eseri gibi ki yurda göreceniz bir iki resim oyunun hakkını kestirilemeyecek. Bakın içeriği, zorluğu, hikâyeyi falan bir kenara bırakıyorum. *Pavilion* bir oyunun nasıl bir sanat eserine dönüşebileceğinin en güzel örneklerinden biri. Çoğu ekranı, çoğu detayı ağızdan açık inceledim. Sonlara doğru birkaç yerde hikâyeyi anlatır gibi hissedince görsellerin de desteğiyle tüylerim diken diken oldu. Arkada çalan rahattacı bir müzik, ekranı kaplayan kıpkırmızı sarmışık güller, hareket ettirdiğimiz asansörün ışığıyla ortaya çıkan duvar maskeleri derken inanılmaz bir sürreal ortamın içinde buluyorsunuz kendinizi. Oyuna verdiğiniz not sizi şaşırtmasın: *Pavilion* geneline bakınca 6-7'lik bir oyun belki ama aynı zamanda mutlaka görülmesi gereken bir sanat sergisi. Ben gördüm, memnun kaldım, size de tavsiye ederim. ☺



- Her bir ekran adeta bir tablo gibi
- Sürrealist yapısı çok hoş
- Öğrenme eğrisi tam karanlık
- Müzikler
- Sonlara doğru çok kolaylaşıyor
- Oyunun iki kısma ayrılması hoş olmaması
- Süresi çok kısa

7

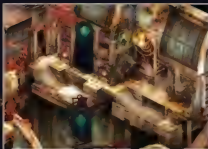
SON KARAR

Açıp açıp ekranı görünlüme bakmak istiyorum.

BULMACALAR OYUN İLERLEDİKÇE ZORLAŞMAYA BAŞLIYOR, ORTALARA DOĞRU ZİRVE YAPIYOR AMA NEDENSE OYUNUN SONUNA DOĞRU BİR ANDA KOLAYLAŞIYOR.



Mutlaka dikkatli olmalı, hem yapar.





• **TÜR:** Yarış • **YAPIM:** Playground Games • **DAĞITIM:** Microsoft Studios • **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (Xbox Store, Windows 10 Mağaza)
 • **YAŞ SINIRI:** 3+ • **DAHASI İÇİN:** forzamotorsport.net



Kendimizi direksiyona kelepçeleme vakti

5 DÖNÜŞ YÜRÜŞÜ

Howdy ho!! Uzun bir aradan sonra yeniden sizlerle birlikte olmaktan mutluyum arkadaşlar, bu sevinci ve gururu bana yaşattığı için de sevgili Ömer Kardeşime teşekkür ederim! Nerede kalmıştık? Evet, bir sene önce bir Forza Motorsport 6 incelemesi patlatmıştım ve oyunu çoğumuz gibi ben de hayran kalmıştım. Apple firmasının "ilk önce yeni seri telefonu çıkartınız, sonraki sene S modelini çıkartınız" olayına benzeyen Forza serisi, tabii ki bu sene de Forza Horizon ile karşımıza çıktı. Forza Motorsport bana sanki profesyonel kariyer, Horizon ise "tatilde de çalışıyoruz" izlenimini yaşıyor. İşte bu festival olayı, açık araziler, değişik değişik araç türleri falan bizi "Forza Kalitesi" ile değişik dünyalara götürüyor.

KANGURULAR DİYARI AVUSTRALYA

Bu sene de Avustralya'da buluyoruz kendimizi. Güzel kollarından tutun, çıkmaz ve onurlu kangurularına, değişik ikliminden neraki birko örtüsüne kadar Avustralya hakikaten enter-

san bir memleket. Ben gidip görmüş değilim maalesef, ancak dışardan ve de oyunlardan öyle gözüküyor! Tabii her zaman (Forza Horizon serisinde her zaman) olduğu gibi bu oyunda da kapak arabasıyla oyuna başlıyoruz, çünkü arabayı ilk önce festival alanına götürmemiz ve de "havaya girmemiz" lazım. Oyundaki en uyduruk arabayla havaya girilmez, dolayısıyla gerçek hayatta ulaşılması neredenyse imkânsız olan bir Lamborghini Centenario ile olaya dalıyoruz. Avustralya'ya da zaten uçakla iniyoruz... Para bol napalım? Uçağa da mı binmeyelim? Tabii önceki oyunlarda olduğu gibi bizi gaza getiren, yol gösteren, elimizden tutan, boynumuza sarılan, sertmiş kayıyan (yok lan o kadar da değil) arkadaşlar var. İşte hemen grubu kendimizi dâhil edip, hem Avustralya'ya hem de etrafımıza, ambiyansa sınıp oyuna dalıyoruz arkadaşlar.

Lamborghini ile birazcık yarıştıktan sonra birden kendimizi hayvani bir araç içinde buluyoruz, sürüş mekanikî aniden değişiyor tabii.

Sağdan soldan hoplaya zıplaya gitmeye başlıyoruz; velhasılinda festival alanına geliyor ve ilk yarışımıza katılıyoruz. Burada önceden sadece sesini duyduğumuz tiplerle de şahsen tanışma şansını elde ediyoruz. Yalnız oradaki Keira hanım kızımızın toprak üzerinde topuklu ayakkabı ile yürümesi biraz izzdu beni. Yürünmez bacağım.

Hatırlarsanız ikinci Forza Horizon oyununda jetlerle yarışmak gibi enteresan bir olay vardı. 6 silindürlü motora olan bir arabayla, jet motorlu bir uçağı yarıstırmak kimin fikridi bilemeyeceğim ama eğlenceli bir şeydi ya sonuçta. Bu oyunda da yine helikopterler, trenler, falan yarışıyor. Daha doğrusu helikopterlerin taşıdığı araçlarla (enteresan bir olay!). İlk yarışımız bu şekilde tamamlanıyor, sonrasında da işte zaten konseptte alışıma olayına giriyoruz.

ARAC LİSTESİ

Kendi aracımız olarak bize oyun başlangıcında dört seçenek sunuluyor, BMW M4, Nissan



👉 Beeğmeeliyeğ candır hoca. Bir de plakayı çakarsam yoktur benden güzeli!



Silvia, Ford Shelby GT350R ve de HSV (Holden) diye sacma sapan bir araç. Bu sonuncuyu da zaten oyun vustralyada geçiyor diye koymuşlar sanırım. Neyse, ben BMW ve Shelby arastırda seçtim yapmaktaki bayagi bir zorlandım ama zaten bu ilk arabamı sadece 3 yarış sonra falan değiştiriyorum. Çünkü 3 yarış yaptık sonra festivalde gidinyoruz ve bir adet araba (SUV) armağan ediliyor bize. Tabii tontalarıda da işte oyun boyunca değişikliğe değişik arabaları alıp, modifiye edebiliyoruz, boyayabiliyoruz, üzerine resim çizebiliyoruz falan filan. Oyunda 350 den fazla araba var arkadaşlar, yani kesinlikle sıkılacağınızı falan düşünmüyorum.

KAFANA GÖRE DOLAS HOCA

Fazla Horta 3. önceki yıllarında olduğu gibi akci dünya modunda, üstünleştirilmiş her yerde gidebilmiş, sağda solda gizi bir sürü şey bulabilmişim, olmeden evvel yapmak istediğimle şeyler yapabilişim, etrafı keşfedekden saatler harcıyabilişim gibi bir oyun. Tabii bunun avantajları da var, dezavantajları da... Mesela festival (ve de yarışlar) bizi beklerken, festivale doğru aldığımız yolda sağda solda dikkat dağıtır, akl'bu neymiş', aaaa ş'u neymiş' diye takılmasa en yapmak istediğimiz şeyden sapıyoruz biraz. Ankara'da eskiden Maltepe Pazarı diye bir yer vardı, orada da böyle lüzumlu lüzumsuz işi bin çeşit şey satarlardı, oraya dalınca direkman 3 saatim gidecek, bakımsızken... Aynı oın benzeri bu akci dünya yarışları oynulan, Amerika'da da aynı işleri Wat Mar yapıyor her bir bania, hem de milyonlarca...

HER PLATFORMDA DYNAYIN UÇAN

Forza Horizon 3, aynı zamanda güzel firma Microsoft'un son zamanlarda bizlere çektiği en büyük kıyaklardan birinden de faydalanmamızı sağlıyor. Ne-

Bir bu krak! Play Anywhere" olayı. Yani oyunun dijital versiyonunu satın alırsanız, oyunu hem PC'de hem de eler ve size Xbox One'da da oynayabilirsiniz. Bence muhteşem! Bir olay bu arkadaşlar, Çünkü yeni geliyor insan dev TV başında rahat koltuğa yayılıp oyun oynamak istiyor, yeni geliyor 4K çözünürlükte, sandalye başında PC'de oynamak istiyor... Play Anywhere sayesinde oyunu bir kere satın alıp, değişik platformlarda oynama şansına erişebilirsiniz. Tabii ki kâriyetinde falan da devamlı kâlidizgin yerdem devam ediyoruzsun. PlayStation'da da Cross-Play diye bir şey var bilirdizgin! Örneğin, ama sonuça Play Anywhere'i önemlerikan, araya PC olarsa sıkışmaz...

PC'DE 4K FORZA!!!

Evet, ben çoklu paragrafı da analiz etmekteyim. Bu paragrafın PC'deki Tull'ı Forza oyunu olduğunu iddia ettiğini de vermek isterim. Tabii ki şüpheli ben vermiyorum, onlar yapıyor, ama ben analiz yapıyorum. Elbette, bu haberin geçiyoruz. Adamlar birleşti ya, önce Forza Motorsport APX ile milletten izdim (ve bilgisiyarlarının kalitesini) öğrendim. Ben de oyunu karşı karşıya aldım (pardon oyun bedava), indirdim PC'de Forza keyfi yapıyorum. Sonuç olarak bu benim de nedendir ki 44 yaş yaşıyorum dedim. Project Cars'i zaten 44'ümlüklükte oynamaktaydım ancak şunu söyleyebilirim ki Forza serisi de 44'de mühtemol oluyor arkadaşlar. Açıkçası zaten insan 44'ü oyun oynadıkdan sonra bir 1989'u ve falan döşüyor geliyor.

GRAFİKLER

Tabii artık bu noktadan sonra oyunun grafiklerinden falan da bahsedecek halim yok. Görünen köy kılavuz istemeyizmiş. Şimdiye kadar çıkan bütün Forza oyunları zaten zamanına göre şaheser gra-

PC PERFORMANSI

[illegible][illegible]



OYUNDA 350'DEN FAZLA ARAÇ VAR. SIKILMAK İÇİN PEK ŞANSINIZ OLACAĞINI DÜŞÜNÜYORUM.

fiklere sahipti, bu oyunda da değişen bir şey yok sonuçta. Arabaların modelleriyle ilgili tutun, iç detaylarına, yani esnasında etrafı takılan tiplerden, Avustralya'nın bitti örtüsüne, su/deniz efektlerinden, yağmur efektlerine kadar her şey muhteşem olmuş! Hatta çok dikkat ettim, yarış esnasında bile etrafı takılan tipler kendilerince takılıyorlar ya, yani copy/paste yapmamışlar. Kendi kendine dans edenler, sohbet edenler falan... Her tür şey en ince detayına kadar düşünülmüş! Tabi ki gündüz-gece olayını da unutmamak lazım ambiyans değişimi falan süper olmuş. Drivclub'da da süper bu, onu da hatırlamadan edemedim.

BESLER

Ses efektleri ve seslendirmelerin de grafiklerden geri kaldığını söyleyemeyeceğim. Oyunda arkadaş olduğumuz, bize yardım eden, yol gösteren, ev taşıyacağı vakit "gel de yardım et" desek "olm şım var o gün yengemi çağırdı" falan gibi sağma sapan bahaneler yaratılmayacak pangalanımızın seslendirmeleri çok iyi bir kere. Bunun yanı sıra diğer Kinect'iniz varsa, işitsel asistanınız Anna'yı da yine konuşarak kontrol edebilirsiniz. "Anna, bana takipte lütfen", "Anna şu şekli yapıyor" falan diyerekten, "Anna, anne artık sevdiğimi" dedim, beni anlamadı ama, ben de ona yanardım. Neyse, ses efektleri de tabii ki harikade. Her değişik kamera açısından alakalı motor sesleri ile yarışıyoruz tabii ki. Aynı zamanda su efektleri, doğa sesleri falan da müthiş, oyunun neredeyse her noktasında bu incecik içtenliği de bizim için hissediriz.

SONUÇ OLARAK

Sonuç olarak ben Forza Motorsport ve Forza Horizon serilerini Ninja Kaplumbağalıları Leonardo ve Michaelangelo ya benzetiyorum arkadaşlar. Motorsport, kendi alanında tam bir lider, işini en iyi yapan oyun. Gran Turismo'nun tarihini tozu sayfalanna gömeli yıllar oluyor. Her şey büyük bir ciddiyet, profesyonellik ve detayla yapıyor... Horizon ise Michaelangelo. Onun da aslında Leonardo'dan pek bir eksikliği yok, ancak araya "eğlence" faktörünü de katıyor gazı olarak. "Hadi beyler partiye" modunda, aynı kaliteyi, sanal mesai bitişinde dışarda eğlenmeye giden devlet memurları tadında bize veriyor. Bu arada Leonardo devlet memuru mu oluyor emin değilim. Ben ne diyorum şu anda onu da bilmiyorum. Mustafa Sandal'ın "Bize Gidelim Beyler" şarkısındaki heyecanı, Michaelangelonun Pizze yeme sevinciyle harmanlayan bir oyun Forza Horizon 3. Ha bu arada peki Gran Turismo ne oluyor? Gran Turismo Casey Jones oluyor arkadaşlar. Yani uzun zaman etrafı görünüyor, ayda yılda bir saman alevi gibi ortaya çıkıyor, popüler oluyor, sonra balon gibi havası sonuyor. Evet, maalesef öyle... Neyse, Forza artık PC'de de sahneya başladığı için, Xbox One'ine almışa bile bu muhteşem oyunu oynanmaya başlayabilirsiniz, hatta bağlanmışızdır bile. Ben de kendi YouTube kanalım OyunPro.com'da Forza Horizon 3'ü Thrustmaster ekipmanlı ile oynuyorum, meraklılarınız bekliyor.

Şimdilik benden bu kadar arkadaşlar. Oyunu kullandıkça yazılabileceğim tek bir şey var: Alın. Ve hoşçakalın.



- Klasik Forza kalitesi
- Grafikler muhteşem
- İnsani sahan ambiyans
- Sürüş mekanikleri tek kelimeyle harika
- Tonlarca içerik ve modifiye imkanı



- Yükleme süreleri biraz uzun
- Avatarların kısıtlı olması

9+

SON KARAR

Xbox'ta enjane serisi PC'ye geldi, koca-koca Avustralya ve yüzerce araba sizi bekliyor... Siz neyi bekliyorsunuz?



O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Black Forest Games O DAĞITIM: Black Forest Games O DİJİTAL İNDİRME: Steam (31 TL), Playstore (58 TL)
O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-rs

ROGUE STORMERS

Silahım, bombam ve jet-pack'im; işte benim pis şehrim!

▲ VOLKAN TURAN

Eminim ki bu sayfalarda veya sosyal medyada günümüz oyunların artık "zor" olmadığından yakınan insanlar görüyorsunuz. *Dark Souls* ve türevindeki oyunlar neyse ki var ama yine de "yetersiz bunlar" diye ağlayanlar görmek mümkün. Aslında ben de bu kümedeyim diyebilirim ama bunun nedenini hiç düşündünüz mü? Vaktiyle oyunlar zordu çünkü insanları oyunun başında tutmak zorundaydı yapımcılar. Bu ev oyunları için de, arcade salonları için de geçerliydi. Online yok, DLC yok; haliyle yapımcılar oyunlarını "ezbere" dayalı tasarladılar. Arcade salonları böyle böyle jeton tüketti. *Metal Slug*'i bugün tek jetonla bitiren görsem halen ağzım açık kalır çünkü o zorluğu bilirim. Yani nostalji damarından değil de, eski bir alışkanlıktan ağlarsak ağlarız bu "zor oyunlar" konusunda. Neyse ki bu sayfada *ağlamama* gerek kalmayacak çünkü *Rogue Stormers* tam bizim kafadan oyuncuları için yapılmış.

ATİŞ SERBEST ASKER!

İsterseniz "ilerileme!", isterseniz "run & gun", isterseniz de "Metal Slug gibi işte" deyin, aklınızda canlanan tablo aşağı yukarı bellidir bu tür için. *RS* de bunun dışına çıkmamaya çalışan pek taze ama naftalı kokulu; yine de günümüze adapte olmaya çalışan bir run & gun. Jeton atma derdim yok diye sevinmeyin çünkü bu oyunda 1 kere bile ölürseniz o bölüme baştan başlıyorsunuz. Toplamda 7 bölüm olduğunu düşünürsek, bölümlerin gayet uzun olduğunu ve başa dönmekten saç baş yoldurduğunu söylemek yalan olmaz. Evet, oyun sizi bilerek zora alıştıyor. İstiyor ki her düşmanın neler yaptığını bilin, rutinlerini keşfedin, zayıf noktalarını öğrenin, harıta: nasıl araştıracağınızı keşfedin, gizli yerleri bulun ve en önemlisi korkmamayı bilin. Bunları istemek lafta kolay tabii ama kendileri oyuna bunları size sağlayan özellikleri başarıyla koyabilmiş mi dersek, pek değil derim. Oyunda kuru bir zorluk var. Goblilerin ele geçirdiği, distopik bir şehir, görsel açıdan güzel gelse de kendinizi oyuna kaptırabilmeniz için gereken seviyede yoğun bir atmosfer sunmıyor. En basiti *Metal Slug* aklınıza gelsin; ilk kurşundan itibaren esirleri kurtarmayı kendinize görev edinin, istilacıları Dünya'dan atmak için her şeyi yaparsınız. *RS* ile maalesef organik bir bağ kuramıyorsunuz.

Kurşun sayısı olmadan rahat rahat atış edebildiğiniz *RS*'de asıl önemli olan canınızın tümüyle bitmemesi.



Ortaklık süperdir! Bir karışıyor ki kendinizi yan komşuda cayıncıken bulabiliyorsunuz.

Bölümlerin içine gizlenmiş Casino alepleri her defasında sizden para alırken, serüveniniz için de gerekli envanter sağlayabiliyor siz canlı kaldıkça. Bu da şu demek oluyor: para kazanmak için her deliğe girmelisiniz! Her deliğe girmek de bir diğer zorluk çünkü anahtarlar bulmanız lazım. Anahtarlar da, evet doğru tahmin ettiniz, zorlu düşmanların olduğu yerlerde bulunuyor. Aslında kurgu güzel ama yaratıcılıktan uzak tasarlanmışlar. Düşmanlar sizi görünce nedense yerini terk ediyor ve size tuzak kurma şansı veriyor. Eski oyunlardaki gibi rutinlerini bozmasalar eminim daha tatlı bir oyun olurdu *RS*.

ONLINE JETON 2 TL

Oyunun güzel özelliklerinden birisi; 3 offline arkadaşınızla oyunu co-op

oynamak mümkün. Tabii önce oyunu bitirip tüm karakterleri (5 tane) açmanız lazım. Birbirinden farklı özelliklere ve envantere sahip bu kahramanlarla ayrıca dilerseiz online co-op daatabilirsiniz. Maalesef oyunu online oynayan birileri bulamadım ama gizli arkadaş çevreleri bulursanız, davetli sistemi de olur. Sanıyorum ki koca koca boss dövüşleri böyle daha kolay ve daha eğlenceli geçebilir ama dostunuz yoksa da pek üzülmeyin, 7 bölüm sizi yine de eğlendirecek. Eski oyunlar gibi zorlar mı, eğlendirir mi diye zor bir soru sorarsanız da, "pek değil" diyerek kaçak oynayabilirim! O günler nasıl ki bir daha geri gelmeyecekse, sanırım o güne ait oyunlar da günümüzde pek kendisini göstermeyecek (bir an ağlamayacağım sanmıştınız değil mi?) ☹



Bazılarında goblilerin ürettikleri T1000 uyarırmus hissiyatı kapatabilirsiniz.

+

- 1. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın
- 2. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın
- 3. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın
- 4. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın
- 5. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın
- 6. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın
- 7. Başlangıçta oyunun bir karakteriyle başlayın

7

SON KARAR

Gümrükte de oynamak daha rahat; o nedenle konsol tercihiniz elatır ama görsel abanım diyen PC den yünün.



HYBRID WARS

Seslendirmeler olmasa iyi oyun aslında

ONUR KAYA

Oyun basını olarak oynadığımız bütün oyunları, grafiğiydi, hikâyesiydi, yusuydu busuydu diye eleştiriyoruz. Lakin sonuçta yaptığımız, hepsini nicele noktalarda puanlayıp bir ortalama çıkarmak yerine bize sunulan tecrübeye bir bütün olarak bakabilmek. Yeri geldiğinde kasıtlı bir şekilde noksan bırakılan şeylere olumsuz bakmamak. Bu bir yerde, azıcık daha efor sarf edilse kat kat güzelleşecek oyunlara duyulan bir kızılgınlığı beraberinde getiriyor ve evet doğru tahmin ettiniz, kızılgınım biraz yine.

Şimdi, *Hybrid Wars*, resimlerde de görebileceğiniz üzere izometrik kameraya sahip bir "önüne geleni vur" oyunu. Çatışma mekanikleri fena değil, çevreyle ve senaryoyla da önümüze geleni vurmak dışında bir etkileşimimiz yok zaten. Oyunun satış sunulduğu fiyat aralığı da göz önünde bulundurulduğunda, zaten çok bir şey bekleyemeyiz ama insan yine de "neden?" diyor tabii...

Fazla mı hızlı gidiyorum? Yavaşladım biraz o zaman. Oyunumuz 2060 yılında geçiyor. Söylene göre bir çeşit teknolojik devrim dönüyor ortada, biz de tek kişilik ordu olarak önümüze geleni vurmakla görevlendiriliyoruz. Görevlerin farklı isimler adı altında sunulsa bile aynı: vurmak, vurmak ve daha çok vurmak. Neyse ki oyunun odaklandığı bu tek nokta keyifli. Skıntı, çoğunlukla fazla kolay olsa bile, normal zorlukta ne olduğuna anlamadan ölebilmiz. Bu olduğunda da görevin en başına atıp aynı boş ara sahneleri en baştan izlemek zorunda bırakılma-

nız. Geçilemeyen ara sahnelerin ardındaki sırı yıllardır çözemedim zaten.

"BİRAZ DA SAHİLİ YIKALIM..."

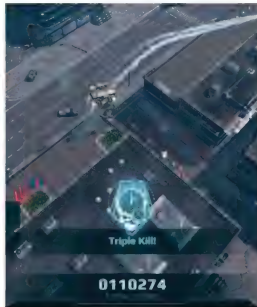
Oyuna dönersek; halihazırda kullanılabileceğimiz 3 karakterimiz var. Her karakterin kendine has bir ana silahı, bir ikincil silahı, bir de mech çağırma becerisi bulunuyor ki bu son bahsettiğim Titan falı'daki milletin kafasına Titan düşürme özelliğinden hallice. Kamera o kadar yakın, grafikler de o kadar güzel olmadıgından burada kalkan tozdan keyif alma lüksümüz yok ne yazık ki. Bir olumsuzluk olarak, farklı karakterlerle oynamak oyunun aşırı düz mantığı çerçevesinde harcadığımız zamanın karşılığını veren bir şey değil. Tamam, oyun alt tarafı bir "shooter" ama topu topu 4-5 saat süren bir senaryo modu var. Sadece adı senaryo olan senaryo modunda oyunun görevlere çeşitlilik katmak adına yaptığı tek şey de size farklı araçlar sunmak, ki karakteriniz ek olarak her aracın kendi başına seviye atlaması güzel bir şey. Seviye atladıkça araçların ve meçhlerin süper silahlarını, cephaneye kapasitelerini vesaire pek çok şeyi geliştirme imkânını var, o da hoş bir nokta. Ancak ne yazık ki, mekaniklerdeki bu detaylar tekrar oynanabilirliği artıracak şekilde sunulmamış. Çünkü oyun sonunda bütün özelliklerini açmamış olsanız bile umurunuzda olmaz, geri dönüp tekrar seviye kasmazsınız. E araçlar karakterlere göre de pek bir değişim göstermiyor? Kimi görev haritaları da size tek bir oyun süresince farklı amaçlarla tekrar tekrar oynatılıyor zaten. Bölüm sonlarında belirtilen, yaptığınız skorlar da oyun içeriğini yeniden tüketmek için geçerli bir sebep sunmuyor. Bu

yüzden sunulan farklı karakterlerin, epey havada kaldığını düşünüyorum ben. Co-op modunda oyun daha da keyifli bir hale geliyor gelmesine ama çıkış tarihinden 20 gün sonra gelen Death-match modu, başında uzun saatler geçirebileceğiniz kalibrede değil.

BULUNMAZ HİBRİD KUMAŞI

Çoğunuzla batmayacağına düşündüğüm ama kendi adıma birazcık sıkıntılı bulduğum bir nokta da performans. Yani oyunun grafikleri kesinlikle kötü değil, tepeden topçu ateşi falan geldiği anlarda harita güzel dağılıyor, ortalık güzel yıkılıyor ama yani, bu kamera açısında çok ayrıntılı dokular kullanılmadığını düşünürseniz, niye sistem ihtiyacı bu kadar yüksek ki? Hadi onu geçtim yüküleme süreleri niye uzun? Niye kare oranı alakasız bir şekilde dağılıyor? Mantiken bu oyunun her sene bilgisayar yenilemeyen ama zaten über gelişmiş oyunlara da merak duymayan kitleye de kucaklaması kendi hayrına olacaktı, *GTA V*'ten yüksek minimum sistem ihtiyacılarına sahip olması biraz komik açıkçası. Grafik opsiyonlarının bu tip bir oyunda çok çeşitli olmasının anlamı da, 1080p üzeri çözünürlük desteği bile yok? E abi n'aptınız?

Ha yazı boyunca çok vurmuş olmam sizi yanıltmasın; *Hybrid Wars*, çıktığı fiyat aralığında kötü bir oyun değil. Bu tip oyunları seviyorsanız harcadığınız zamanı keyifli geçirecek olmanız kuvvetle muhtemeldir. Yine de gökten dolu dolu oyun yağıdığını düşünmede, öncelikle vermeniz tavsiye edeceğim bir yapım da değil hanı, azıcık daha tırmalasalar olablirdi belki. ☹



Gösterilmek üzereki görüntü: Birlik ile karşılaşıldığında, diğer süradaki cikin arabaya, sonuhtu da dusman basma...



• **TÜR:** Gizlilik – Aksiyon • **YAPIM:** Lince Works
• **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/gz-1q9-aragami

• **DAĞITIM:** Lince Works

• **DJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 59 TL (PSN) • **YAŞ SINIRI:** 16+



► Ay ışığı hoş olsa da sizce bu oyunun neyi
Neyle ki çocukların hepsini mi?

ARAGAMI

Gölgelerin içindeki kılıç

EREN ERYÜREKLİ

PSX'in altın yıllarında, Feodal Japonya'da ninja rolünü üstlendiğimiz *Tenchu* isminde leziz mi leziz bir gizlilik oyunun vardı. Orada gölgelerin içinde saklanarak sessiz ve derinden ilerleyip bizi gördükleri anda tarumar eden askerlerin defterini dürmeye çalışırdık. İşte *Aragami*'o unutulmuş cevherin genilimi atmosferini, oyun mekaniklerini ve zorlu oynanışını alıp bir üst seviyeye taşıyan bir oyun.

İNTİKAMIN KARANLIK YOLLARI

Yarı fantastik öğelerle zenginleştirilmiş Feodal Japonya'nın bir ortamıydı yine. Zamanında ağır haksızlık edilip katledilmiş bir klanın koruyucusu tarafından "dişe düş, kana kan, intikam intikam!" düsturıyla, çağrılmış gölgelerden oluşmuş intikamcı bir ninjaya yönetiliyor. *Aragami* ismindeki bu arkadaşın yetenekleri pek çok olsa da bir zayıflığı var ki o da ışık. Bu oyunda aydınlık olan her şey sizin düşmanınız. Bir fener, bir lamba veya sizi gördüğü anda tek atan muhafazaları ışıkla güçlendirilmiş silahları. Tabii ışığın düşmanınız olduğu bir ortamda gölgeler de en büyük yardımcınız oluyor. *Aragami*'nin gölgeler arasında sıranamak gibi bir özelliği var (hatta tam olarak *Dishonored*'daki gibi çalışıyor). Bu mekanik kullanışlı kontroller ve nerenin gölge, nerenin aydınlık olduğunu rahatça tayin edebildiğiniz tertemiz bir görsel stil sayesinde gayet iyi çalışıyor.

Oyunun sanat yönetimi cel-shade ve ana hatlarıyla çizilmiş bir dünya ortaya koyduğu için, yolunuzu net olarak belirleyebiliyorsunuz ve sadece bu ışınlanma özelliği sayesinde bile oyunu kan aktırmadan bitirmek mümkün. Etrafta bulduğunuz parıomeler ve hikâyede ilerleme sayesinde açılan yeteneklerimize hayli yaradı. Örneğin gölgelerden bir ejder yararlanarak rakipleri hamı yaptırabilir, tuzaklar ve kuna-

l'lerle üstün temizleyebilirsiniz. Oyunda epey geniş bölgeler ve yeteneklerinizi açtıkça bir sandbox havasına da bürünüyor kendisi. Bu noktada bölümün nasıl geçeceğinizi tasarlamak ve "kanlı mı olacak, kansız mı?" demek inanırı çok zevkli. Başta bahsettiğim *Tenchu* tadını ziyadesiyle aldığım *Aragami*'nin en büyük sorunuysa yapay zekâ. Sizi gördüklerinde alarm çalan muhafızların etrafı dolaşip daha etkin bir arama yapmak yerine koyun gibi tek bir noktaya girmeleri ve orada onları teker teker boğazlamanız isten bile değil. Gerçi kendileri çok pis tek atarak dengeli biraz sağlıyorlar ama yine de ışıkların düşük olduğu gerçeği ortada. Diğer bir sıkıntısı checkpoint sistemi. Çok uzun aralıklarla ve tüm ilerlemenizi kaydetmeden kayıt alan oyun hata da affetmediği için sık şekilde yeniden başlayacaksınız ve o kaydedilemeyen hareketleri bir daha bir daha yapmak bir süre sonra sinir bozucu olacak. Ama bunları haricinde kendi temponuzu belirleyebildiğiniz gayet akıcı da ilerleyen bir yapım bu. Sıradan diyebileceğim hikâyesine ve müziklerine fazla takılmadığınızda, tekrar oynanabilirliği de hayli yüksek bir oyun olmuş *Aragami*. Co-op özelliği olduğunu da hatırlatalım.

NINJALIK CİDDİ BİR İŞTİR

Toparlayacak olursak, çok kolayca cesaretinizi kırabilecek, tüm yetenekleri aldığınızda dahi zorluğu ve mücadelesi bilmeyen bir yapıda bu karanlık dostumuz. Hani o yüzden herkese tavsiye edemiyorum bu *Mark of the Ninja* veya *Tenchu* gibi. Ama dersiniz ki: "gizlilik oyunları da çok aksiyona bağlı, yok mu şöyle damardan bir seyler?" Cevabım şu olacaktır; evet arkadaşlar *Aragami* tam da o oyun. Gölgelerin içinde sessizce ilerleyip milleti deştiğiniz (veya dermediniz) uzun süre de gitmesini istediğiniz bir oyun anırsanız, buyurun onun acımasız dünyasına. Pızman olmasınız. ☹



- Gizlenme mekanikleri
- Yeteneklerin artık açılan sandbox dünyası
- Bütün oynanışları tatmin edici



- Sinir bozan kayıt noktaları
- Müzikler ve ses efektleri biraz zayıf kalmış
- PC'de zaman zaman yavaşlamalar oluyor

7+

SON KARAR

Zoru seviyeye basarsanız bir gizlilik oyunu. Mücadeleci, zevkleri acımasız



ERKEN ERİŞİM ps4

O TÜR: Macera O YAPIM: Q-Games O DAĞITIM: Sony O KUTULU FİYAT: - O DİJİTAL İNDİRME: 60 TL (PSN) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-ttc



THE TOMORROW CHILDREN

Yarınların çalışan çocukları

EGE SAĞIN

60 TL'ye Kurucu Paketi satın alanlar ve onları davet ettiklerine özel erken erişimle açılışını yapan *The Tomorrow Children*, distopik bir gelecekte geçen bir strateji (çıktığında F2P olacak). Sovyetler Birliği'nin yaptığı sayısız deneyden biri ters gincinde bildiğimiz anlamda dünya sona ermiştir. Üzerinde neredeyse hiçbir şey olmayan bomboş, beyaz bir küreye dönmüş dünyada, insanlığın ortak bilincinden ortaya çıkan "ada"lar, bu adalardan gelen malzemelerle kurulup geliştirilen kasabalar ve yine insanlığın ortak korkularından peydahlanan devasa yaratıklar ortaya çıkmıştır. Bilim insanları da "projection clone" adı verilen sanal avatarlar üretip bunların yardımıyla dünyada kalan insan DNA örneklerini toplama amaçlamaktadır.

Bu üretilen klonların hepsi birbirine tıpatık benzenen kız çocukları ve biz de bunlardan biriyiz. Oyunun temel mekaniği: adalara gidip malzeme toplamak ve matruska bebekleri halinde beliren insan DNAlarını kasabamıza getirmek. Böylece hem kasabayı geliştiriyor hem de insanlığı yeniden çoğaltabiliyoruz. Kazma, kürek gibi aletlerle Dali ve Escher tablolarından fırlamış gibi görünen tuhaf şekilli adalardan malzeme topluyoruz ama bu sırada aradılar kendimiz kullanıyoruz. Bir kere duvara bakıp tuza bastığımızda karakterimiz kırana kadar kendi kayıyor, bu da doğal olarak oyundaki çalışma hissinin baltalıyor. Yanımızda ilk başta sadece 3-4 par-

ça malzeme taşıyabiliyoruz. Malzemeleri böyle parça parça otobüs alanına taşıyıp bırakıyoruz ve otobüs dönerken malzemeler otomatik olarak yükleniyor. Daha sonra başkaları da şehirde bu parçaları alıp depoya koyabiliyor. Peki bunlar yapılmıca ne mi oluyor?

Emeklerimizin karşılığında vatanşadık puanı adı altında tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atladıkça karakterimizi geliştirebiliyoruz. Ayrıca bu puanların belli bir yüzdesi kadar da alışveriş yaparken kullanabileceğimiz kuponlar kazanıyoruz. Ancak maalesef en basit seviyeli aletleri saymazsak aletler çok pahalı ve kullanım limitine ulaştığınızda topladığımız malzemeler çoğu zaman parasını çıkarmaya yetmiyor. Alternatif olarak otobüs durağında bekleyerek başkalarının topladığı malzemeleri kapıp depoya götürebiliyoruz kasabayı savunup savaşarak da kupon kazanabiliyoruz.

Toplanan malzemelerle kasabayı daha güvenli ve üretken kılmak için yeni binalar dikeyiyoruz. Bu binalar için inşaat izni alabilirsek kurabileceğimiz evler tek tip ve otomatik kuruyor. Yani ne maden kazarken, ne de inşaat yaparken bir şey yapıyoruz. Oyunaş kısmı adalardan depoya malzeme taşıma ve yaratıklarla savaşmakla sınırlı. Üstelik kasaba son seviyeye eriştiğinde orada oyun bitiyor ve cümbür cemaat başka bir kasabaya aynı şeyleri yapmaya gidiyor. Daha zor veya farklı

bir şey yok. Aynı ve düzgün çalışınca çok kısa süren kasaba geliştirme işini defalarca yapıyoruz. Endgame yok, değişiklik yok, yeni bir rolük yok.

BAZI DOMUZLAR DAHA EŞİTTİR

Oyun F2P olduğu için doğal olarak gerçek parayla satın alınan bir oyun içi para birimi var. Freeman Dollars denilen bu paralarla karakterimizin sosyal sınıfını yükseltiyor ve nihayet ev kurup oy verme hakkına, yani kasabaya farklı bonuslar veren valileri seçme hakkına kavuşuyoruz. Bu Freeman Dollar'lar aynı zamanda oyun içinde, özellikle verimli iş yaptığımız zaman o civarda yerlerde 3'er 5'er bulunuyor. Bir lisans için gerekli 500 Freeman Dollar'ı toplamak uzun sürse de bir ayda belli bir seviyeye ulaşılabilir. Öte yandan oy verme sistemi de enteresan. Emek kuponlarımızı vererek daha fazla oy verebiliyoruz ki zaten oyunun yapımcısı oyunu bir "Marksizm paradisi" olarak tanımlıyor.

Sonuç olarak erken erişimdeki şu haliele sürekli aynı yerleri tekrar yapıyoruz, ilerleme ve değişim göstermeyen, içerik yoksunu bir oyun *The Tomorrow Children*. *No Man's Sky*'nin küçük ölçeklisi olarak düşünebilirsiniz. Umud vadediyor, tam sürümü çıktığında yeni içeriklere vs. bir göz atılabilir ancak şu an için azıcık durmanızı tavsiye ederim. ☹



SON KARAR

Ücretsiz dünya, biraz da yeni içerik gelmişse deneyin, yoksa vakitınızı yabık-

DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Pardon, erken erişim olduğunuza emin misiniz?

M. İHSAN TATARI

Bundan sadece birkaç sene evvel zengin diyalog sistemine sahip, izometrik bir RYO bulmak imkânsız gibi bir şeydi resmen. Bugünlerdeyse, Kickstarter sağ olsun, yer gök onlarla dolu: *Shadowrun*, *Wasteland 2*, *Pillars Of Eternity*... Üstelik daha yolda *Tides Of Numenera* ve *Tyranny* gibi yapımlar da var. Öyle ki artık hangisini oynayacağımızı şaşıyoruz, hatta bazılarına istediğimiz kadar vakit ayıramıyoruz. Yolumu dört gözle beklediğimiz bu isimlerden biri de hiç kuşkusuz ilk oyununu ayıla bayıla oynadığımız ve şu aralar erken erişimin tozunu attıran *Divinity: Original Sin 2*...

SERBESTLİĞİN DİBİ

Önceki oyunun bittiği yerden bin yıl sonrası konu alan *D:OS2*, tanrıların öldüğü ve adına Void (Boşluk) denen âlemden gelen yaratıkların diyarları yok etmekle tehdit ettiği bir zaman diliminde geçiyor. Bu kez iki *Source Hunter*'i değil, tam aksine ilk oyunda avladığımız *Sourcecer*'lerden birini yönetiyoruz. Oyun, türdeşlerimiz gibi yakalanıp Fort Joy (Neşe Kalesi; ironiye gel) isimli bir hapisane adasına gönderilmemizle başlıyor. Gel gelelim hem Void'un tekinsiz yaratıkları hem de karakteri geçmişimiz burada da peşimiz bırakmıyor. Böylece başlıyoruz kaçış yollarını aramaya...

Her ne kadar yönettiğimiz kahramanların sayısı tekrardan bire inse de bu sefer çok daha gelişmiş bir karakter yaratma sistemi var karşımızda. Öncelikle artık aynı anda 4 kişi oynayabiliyoruz. İnsan, elf, cüce, kertenkele ve namevt (undead) ırklarından birini seçebiliyoruz, kendilerine *Dragon Age: Origins*'teki gibi bir köken hikâyesi atayabiliyoruz. Bunun yanı sıra her biri kendi geçmişine sahip 4 hazır kahramanımız da var; örneğin hainlikle suçlanan kertenkele diyarından kovulan Kızıl Prens, ya da eskiden kadınlarla çocukları öldüren, şimdilerde tövbe etmiş bir eşkıya.

Oyun dünyasındaki karakterlerin bize verdiği tepkiler de buna bağlı olarak değişiyor ve özgün diyalog seçenekleri, hatta görevler açılıyor.

Bu serbestlik oyunun geneline de hâkim. **Herkesi** öldürebiliyorsunuz, görev veren NPC'leri bile. Hâli böyle olunca yanlış bir laf ettiğinizde veya kurtarmanız gereken birinin yardımına yetişemediğinizde bazı görevler yarım kalabiliyor, hatta hiç başlamadan bitebiliyor. Bazen şans eseri bir görevde ortasından başlayabiliyor, bazen de onu çoktan yaptığınızı fark ediyorsunuz. Bu da oyuna inanılmaz bir serbestlik katıyor. Bunun kötü yanları da yok değil tabii; kimi zaman haritada nereye gitmeniz gerektiğini bilmeden dolaştığınız veya bir şeyleri fena hâlde kaçırdığınızı hissettığınız anlar geliyor. Ya da rastlantı eseri bitirdiğiniz bir görevde işleri

tamamen çökemle ettiğinizi anladığınız da oluyor. Allah'tan her görevi bitirmenin en az 5-6 farklı yolu var da bu tür aksilikler her an sıkıntı olmaktan ziyade işe gerçekçilik katıyor.

BU NASIL ERKEN ERIŞİM?

D:OS2 henüz alfa aşamasında olmasına ve sadece ilk haritayı gezmenize izin vermesine rağmen şu hâliyle bile inanılmaz dolu ve etkileyici bir oyun. Haritadaki her şeyi keşfetmek ve her görevi bitirmek 20 saatimi aldı diyeyim, siz anlayın. Üstelik yapmadığımız ya da mahvettiğimiz görevlerle bulmacalar da oldu. Oyunun grafikleri ve müzikleri yine çok çok iyi ve ne ilginçtir ki tek bir bug'a bile rastlamadım.

Ama eksikleri yok değil. Mesela ekip arkadaşlarımızın yapay zekâları henüz oluşturulmadığından ne diyebileceklerini bir seçiyoruz; o nedenle tek kişilik senaryo sırasında grup içinde bir çatışma olmuyor (4 kişi co-op oynarken görev sistemi, seslendirme ve zanaat gibi şeylerde de biraz eksiklikler var. Yine de alfa hâli bile böylesine başarılıysa tam sürümünün RYO severleri bir kez daha mest edeceğinden gram şüphem yok. Heyecanla beklemeyi edemiyor inih)san. :)

SADECE KENDİ TÜRÜNE DEĞİL, HER OYUNA ÖRNEK OLACAK YENİLİKLER DE BARINDIRACAK GİBİ D:OS2.



İlk oyununda olduğu gibi savaş sistemi zorlu, eğlenceli ve tamamen serbest yapıldı.





ERKEN ERİŞİM win

O TÜR: Aksiyon / Strateji O YAPIM: Stunlock Studios O DAĞITIM: Stunlock Studios O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-battlerite



BATTLERITE

Yeni arena brawl bağımlılığınız

2 NURETTİN TAN

işten eve gelip bilgisayarımı açtığımda her daim yaptığımı iki rutin işlem vardır. Önce kediyi klavyeden indirir sonra Battle.net'i ve Steam'i açarım. Steam'e daldığımda anda ilk indirimleri kontrol ederim (kredi kartıma acı çektiğim için), sonra yeni gelen oyunları, son olarak da "Pek Yakında" sekmesinde birkaç gün sonra neler çıkıyor diye göz atarım (vitrine düşmeyen güzel oyunları çok defa böyle avladım). İşte böyle güzel bir günün akşamına Battlerite ile göz göre geldik ve o an ikimiz geçenin uzun geçeceğini anlamıştık. Şimdi Bloodline Champions'ın bilenler

sola, bilmeyenler sağa geçsin. Battlerite, Bloodline Champions'ın devamı olarak Stunlock Studios'un yeni oyunu. Bilmeyenler için söyleyeyim Bloodline, Arena Brawl tarzında bir oyun, iyi mekanikleri olmasına rağmen nedense pek ilgi görmedi. Ama Stunlock Studios pes etmeden kolları sıvamış ve ilk oyunlarında yaptıkları hatalardan da ders alarak, resmen mükemmeliyetin doruklarına Battlerite ile çıkmış. Battlerite aynı şekilde Arena Brawl tarzında PvP'ye dayalı bir oyun. Firma bence gayet zekice bir kararla oyunun ismini Bloodline 2 yapmak yerine yeni bir isimle sahneye çıkartmış. Her ne kadar

durum böyle olsa da Battlerite halen Bloodline Champions'ın devamı olarak geçiyor, orası ayrı konu...

Battlerite şu anda erken erişimde olmasına rağmen 200.000 gibi ciddi bir satış rakamı ile Steam'in en çok satanlar listesinde üst sırada oturdu. Oyuncu yorumlarının 95%'i olumlu. Peki Battlerite'i bu kadar beğenilir kılan nedir? Haydi, hep beraber el ele tutuşarak bu heyecan dolu gizemli maceraya çıkalım (höh).

HER SANİYESİ AKSİYON VE ANI KARARLAR ALMAYA DAYALI

Battlerite'in heyecanını anlatmak için popüler bir oyundan örnek veririm en iyi şekilde açıklama yapmış olurum sanırım. Örnek olarak League of Legends'e el alalım. LoL'de öyle bir an gelir ki artık karşı takımın bir sonraki karşılaştığınızda oyunun kaderini belirleyecek takım savaşına gireceğinizi bilirsiniz. Her şey 15 saniyede olup bitecektir. Kafanızda kime saldıracığınızı, kimi koruyacağınızı ya da karşı takımın hangi şampiyonuna abanarak, bir ton hasar verip ortadan kaldıracığının planını yaparsınız. Kaçınılmaz an gelir, heyecan tavan yapıp, elinizden gelenin en iyisini yapmaya çalışır ve

KOZMETİK SEKTÖRÜ

Bu tür her oyunda olduğu gibi Battlerite'in de ek geliri kozmetikler üzerinden olacak gibi duruyor. Yalnız da belirttiğim gibi oyun erken erişimden çıktığı anda ücretsiz olacak. Fakat dilerseniz biraz para harcayarak Overwatch maniliyle aynı şekilde içinden kozmetik eşyalar çıkan sandıklar satın alabileceksiniz. Oyunda kazandığınız altınlarla sandık alabiliyorken, topladığınız Shard'lar ile de dilediğiniz Zafer Pozu'nu ya da favori karakterinizin silah kaplamalarını edinebilirsiniz. Günlük görevlerde veya karakterlerinize sevece atlatıkça sandık açma gibi seçenekleriniz de mevcut.



ERKEN ERİŞİMDEKİ BATTLERITE'İN 200 BİN KOPYA SATIP STEAM'DE EN ÜST SIRALARA OTURMASI OYUNUN POTANSİYELİNİ VE NE KADAR BÜYÜK BİR KİTLEYE HİTAP ETTİĞİNİ GÖSTERİYOR.

takım savaşından galip çıkmak için her yolu denersiniz. Stres ve heyecan dolu taş çatlasa 20 saniyelik bir mücadele... İşte *Battlelite*, 2'ye 2 veya 3'e 3 oynanıyor ve savaşları bittirdiği ana kadar size bu adrenalinli sunuyor; ama oynanışı daha zor bir şekilde...

OYUNUN TEMELİ YETENEK ATIŞLARI

Battlelite'ta şans faktörü en az seviyede diyebiliriz. Her şey sizin ve yanınızdaki takım arkadaşınızın iyi organize olmanıza ve karşı takıma olabildiğince hasar vermenize dayalı (aynı zamanda hasar verirken hasar almaktan da kaçınılmaz). Karşı takıma hasar verebilmekse oyunun temelini oluşturan yetenek atışlarını tutturmanıza bağlıdır. Sadece saldırı yetenekleri için değil, iyileştirme büyülerini yapan karakterlerin de çoğu bu mekanikle çalışıyor. Örneğin *Sirius* ile cember keşlinde dar bir alana iyileştirme büyünüzü atıyorsunuz, eğer arkadaşınız hareketliyse bunu tutturması zor oluyor; bir de üstüne büyüünün gecikmeli atış süresini eklerseniz... Gerçekten zor ve beceri isteyen bir oyun. Başka bir örnek vermem gerekirse *Rook* ile düşmanın üzerine hücum mu edeceksiniz? Başka bir oyunda olsa yeteneğinizi seçer, düşmanı işaretler ve işi olurluna bırakırsınız. *Battlelite*'ta *Rook*'un hücum edeceği noktayı tutturmaya çalışırsınız, ıskalarsanız duvara toslarsınız. Kısacası *Battlelite*'in kendi doğal yetenek mekanikleri *League of Legends*'in *Smartcast*'i ile aynı.

REAL HP - RECOVERY HP FARKI

Oyunun en ilginç noktalarından biriyse "can" doldurma ve eksilme düzenlemesi. *Recovery HP*; büyü ya da haritadaki orb'lar sayesinde dolabilecek en fazla canınız. *Real HP* ise canınızın en fazla ulaşabileceği nokta. Örnekersem daha kolay olacak; diyelim ki 200 canınız var. Oyunun can mekanikine göre 40 hasar alırsanız canınız 160'a iner ve bir healer bunu 200'e kadar geri yükseltebilir. Ama 41 hasar aldıysanız anda *Real HP*'niz artık 199'a düşer. Yani 40'ın katmanlarından aldıysanız hasara göre asıl canınız giderek azalıyor. 81 hasar alırsanız (n'aptın abiz azı dikkatli oynat) *Real HP*'niz 119'a yani bir iyileştiricinin sizin canınızın en fazla doldurabileceği noktaya düşmüş olur. Bundan sakınmak için çok ağır hasar almaktan kaçınılmalıdır. Mısal takım arkadaşınız ortalarada yokken ya da gerideyken asla iki düşmanın arasına dalmamalısınız. Çünkü aldığınız yüksek hasar asıl canınız düşürcektir. Can kurallının bu şekilde işlenmesinin en büyük nedeni maçların iki dakika sürmesi. Bu

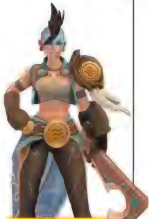
sistem oyuncuyu çok daha dikkatli olmaya itiyor.

ORB'LAR VE RUNE'LER NE İŞE YARAR?

Hiçbir şifacı sizin *Real HP*'nizi arttırmaz. Bunun için haritaya serpiştirilmiş olan orb'lara ve haritanın tam ortasındaki *Rune*'a bel bağlamanız gerekir. Sanı renkli orb'lar ultimate yeteneğinizi arttırmak için enerji takviyesi yapar. Yeşil orb'lar ise size +6 HP, +6 *Recovery HP* ve +8 *Energy* verir. Yani *Real HP*'niz 119 ise bu artık 125'e çıkar ve dolayısıyla doldurulabilecek en fazla canınız 125 olur. Haritanın ortasındaki *Rune* ise daha kritik bir öneme sahip, *Rune*'ü yok eden son vuruşu yapan takım zulayı patlatır. Ne kadar hasar verdiğiniz önemli değildir. Kırıldığında +10 HP, 10 *Recovery HP* ve +25 *Energy* verir. Eğer takımın sağ kalan kişi sizseniz; +25 HP, +25 *Recovery HP* ve +50 *Energy* kazanırsınız. Yani oyun tek başınıza maçı çevirebilmeyi için sizi cesaretlendiriyor diyebiliriz ve evet, tek başınıza maçı çevirmek mümkün.

Bir de *Death Orb* denen bir olay var ve bu da oyunun kaderini değiştiren durumlardan birisi. Diyelim ki 2vs2 oynuyorsunuz. Arkadaşınız tam enerjide daha ultimate'ini kullanmadan parça pinçli edildi. Dostunuz öldüğü noktaya "death orb" denen küreyi bırakıyor. Bu küreyi aldıysanız ölen arkadaşınız size ne kadar enerji bıraktıysa siz de o kadar enerjili doluyorsunuz. Örnek; bu küreyi almadan evvel ultimate'inizi doldurdunuz ve harcadınız. Sonra "death orb"ü aldığınız anda ultimate'inizi tekrar doluyor (arkadaşınızın ölmeden evvel ultimate'ini kullanmadığını ve enerjisinin doldurmuş olduğunu varsayıyorum). Kısacası gördüğünüz gibi tek kişi kalmak kazanma şansınız düşerse bile *Battlelite*'in oyun sistemi eğer iyi oynuyorsanız size kazanma şansı veriyor.

Battlelite şu an Steam'de erken erişimde ve 31 Lira ama oyun erken erişimden çıktıktan sonra ücretsiz olacak. Eğer ilginizi çekiyorsa ve harayacak 31 liranz varsa hiç düşünmeden bunu *Battlelite*'a gömebilirsiniz çünkü oyun ödediğiniz paradan fazlasını size sunuyor. Yazıyı yazdığım gün itibarıyla *Battlelite*'a iki yeni karakter geldiğini de belirtmem lazım ama bugün günlerden *Civilization VI*! Kahve ve sabaha kadar mor gözlerle medeniyet kuracağımı? Bu arada Emre'ye bakmayın siz, *Lethal Weapon* çok güzel dizi, izleyin, izletin. Uzun zamandır bu kadar eğlenceli dizi izlemiyordum (yalan, *Evil Dead*'de de çok gülmüyordum). :)



SIKIŞIKLIK

Her maç harizlik süresi haric iki dakika sürüyor. Bu süre zarfında halen galip gelen bir taraf yoksa oyun sonucu keskinleşmek için maçı zorlaştırıyor ve savastığınız haritayı daraltmaya başlıyor. Harita tam ortasındaki ulak daire kadar küçülüyor. Genelde teke tek kaldığınız bu anda çok daha dikkatli oynamanız gerekirken adrenalin de tavan yapıyor. Eğer haritanın karararı bolumentde birkaç saniye kalırsanız otomatikman öluyorsunuz. Dolayısıyla rakibi o noktaya ırlatmaya çalışmak da ırlatılabılır fakat bu tehnikli taktiklerden biri.



Battlelite'in renk paleti ve grafikleri çok iyi düzeyde editmiş. Büyü efektleri de bir o kadar basarlı.



SON KARAR

Bu türde daha fazla ne kadar oyun çıkabilir, cıkısa bile tutma şansını nedir? İhtimalimiz azdır ama gerçekte söylemek zor. Bu oyun çok tutacak, demisi dersiniz.



SERIOUS SAM VR THE LAST HOPE

Bu sefer olmadı Sam

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik henüz yeni bir teknoloji ve Sony'nin birkaç oyununu dışında AAA ayarında üst seviye bir iş henüz göremedik. *Serious Sam*'in ve dolayısıyla Croteam'in beni heyecanlandırmasının önemli nedenlerinden biri buydu aslında. Croteam gibi kendi oyun motorlarına sahip, işin eğlence kısmı kadar teknik yönüne de hakim ciddi bir ekibin neler yapabileceğini görmeyi her şeyden çok istiyordum. 3-4 kişinin yaptığı Unity ve Unreal Engine tabanlı sıra dışı fikirler üzerine giden oyunlar iyi hoş ama insan bir noktadan sonra daha fazlasını istiyor.

Serious Sam VR, bir alan savunma oyunu. Yani Sam kendisine verilen alanda kalarak üzerine gelen canavar dalgalarının üstesinden gelmeye


çalışıyor olacak. Oyunu oynaması son derece basit ve bu iyi bir şey sayılır. Yaratıkların atıkları çoğu menzilli saldırını havada vurabiliyorsunuz, vura-madıklarınızdan da kaçmak mümkün. Serious Engine'in VR performansı da takdiri hak ediyor. Yaratıkların ekrana dolduğu, her yerin patladığı anlarda bile gözle görülür bir yavaşlama veya takılmaya denk gelemedim.

Yapımcı ekibin VR'ın kusurlarını görmezden gelmesi çok hoşuma gitmedi ama VR kullanmak dünyaya uzağı net göremeyen birinin gözünden bakmaya benziyor. Hedefiniz sizden uzaklaştıkça detayları görmek zorlaşıyor. Dolayısıyla uzaktan ateş eden düşmanların ne yaptığını anlamaya ve onları vurmaya çalışmak zor ve rahatsız edici. Vive kolu her ne kadar aşırı hassas olsa

da bütün aksiyonun ortasında durup nişan almaya çalışmak oyunun yapısına hayli aykırı olmuş. Erken erişimin bir diğer sonucu olarak oyun çok dengeli değil ayrıca (en azından şimdilik). Hemen 3. bölümde istediğiniz bütün silahları açabiliyor ve zorlanmadan ölüm sağlıyorsunuz. *Serious Sam VR*'in tamamlandığında bu denge oyunun üstesinden gelmesi ve daha iyi bir gelişme eğrisi tutturması gerek.

Serious Sam VR kötü bir deneyim değil ancak o az önce bahsettiğim küçük ekleplerin oyunlarına kıyasla ciddi bir artı da sunamıyor. *Space Pirate Trainer* olsun, *Brookehaven Experiment* olsun çok çok daha tatmin edici ve doyurucu deneyimler sunarken, yüksek fiyatı sebebiyle *Serious Sam*'i en azından şimdilik es geçebilirsiniz. ☹





Bence oyunlar
kaybolu fiyatı yüksek

SON KARAR

Sanal gerçeklik be-
şerine göstermek için
kullanabilirsiniz ama
satılmızi harcama
yacaksınız



O TÜR: Hayatta Kalma O YAPIM: Fenix Fire Entertainment O DAĞITIM: Reverb Triple XP
O DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-osiris



OSIRIS NEW DAWN

İnizdeki Matt Damon'u ortaya çıkarın



NURETTİN TAN

Sen de benim gibi *No Man's Sky* Kink Kalpler Kulübü'nden misin? Gel kardeşim, sarılıp beraber ağlayalım. Bütün bilim-kurgu hayatta kalma sevdamızı tatmin edeceğini düşündüğümüz oyun bizi yarı yolda bırakıp gitti. Tam bu tür oyunlara "nalet" gitsin derken *Osiris: New Dawn* diye bir oyun cüzdan ve kredi kartı düşmanı Steam'de belirdi. Zaten "bilim-kurgu yumuşak karnım, zaafım var, uzak durmalıyım" diye kendimi telkin etmeye çalışırken bir baktım oyunu satın almışım bile (nasıl oldu ben de anlamadım).

Hayatta kalma oyunları bir dönem baygı popüldü, özellikle dünyanın sonu temalı olan *Day Z* ve *Rust* revaçtaydı. *Rust* gibi mega potansiyelli olan bir oyunu yapımcılar nasıl oldu da bu hale çevirdi halen anlamamam da (gerçekten büyük başarı) oynadığım dönem müthiş zevk almıştım. *Osiris: New Dawn*'da *Rust* gibi düşünün ama arada tek bir fark var; bu sefer uzayda, yabancı bir gezegenedesiniz. Temel özellikleri Mars'a benzeyen bu gezegende Matt Damon'clık oynayacaksınız. Oyun özellikle *The Martian*'in filminde çok etkilennmiş (izlemeyişiniz ya da okumadıysanız tavsiye ederim). Başlar başlamak çatlaktan sızıntı yapan başşığı selobant ile yapıştırmaz, yemek için cebinizde patatesler bulunması, kurdüğünüz binaların ve alet edevatların neredeyse tıpatıp film ile aynı olması... *The Martian* iyi bir yapımdı, oyunun görsellik konusunda ondan

ilham alması kötü bir durum değil.

MASOM KOLONİSTİN YABANCI GEZEGENDEKİ RUTİN GÜNÜ

Bütün hayatta kalma oyunlarında ne yapıyorsunuz *Osiris: New Dawn*'da da onu yapıyorsunuz. Etrafa gezerek, materyal toplayarak, bina ve alet üretirsiniz. Fakat sorun şu ki; çoklu oyuncu sunucularına girdiğiniz anda (evet tek başına oynama seçeneği de var) en basit alet/edevatınızı yapmak için gerekli olan plutonium'u bulmak adına gezegende dolaşmaktan Mecnun oluyorsunuz. Halbuki bunun basit bir çözümü var; oyuncunun başladığı noktanın yakınlarda ufak bir plutonium rezervi koyun, olsun bitsin. Ayrıca oyuna başladığınızda canımı sıkan diğer bir konu üs kurma (üs dediğim de ufak bir çadır) sorunu oldu. Oyun beni hep başka bir oyuncunun bölgesinde başlatı ve kurallar gereği bir yere yerleşmek için diğer oyuncuların bölgesinden çıkmamız gerekir. Yalnız o bölgeler hiç ufak değil, oradan ayrılmak için bir hayli yürümeli gerekiyor. Tam şimdi çıktım, şuraya çadırımı kurup kakamla patates yetiştirebileceğim, pembe pencereli bir gecekondu kurayım diyorum, bu sefer de oyun "arazi çok engebeli buraya bi' halt kuramaz" diyor. Etrafta minnacık çadır için düz arazi ararken (aynı zamanda mineralere de yakın bir bölge olsun istiyor insan) bir bakıyorum gece oluyor, iki metre önümü ışık yardımıyla zor görüyorum. Sonra ensemden bir

hırlama duyuyorum, arkamı döndüğümde dört ayak üstünde yürüyen, popo kısmından akrep kuyruğuna benzer bir uzuvla bana saldırıya yaratığın aşkım yemeği oluyorum. Üs kurmak için diğer oyuncuların arazisinden çıkma gereksinimi mantıklı çünkü *Rust*'i hatırlarsanız saatlerce mineral toplayarak yaptığınız evin kapısının önü, sabah kalkıp tekrar oyuna girdiğinizde başka troll oyuncular tarafından duvarla kapatılmış oluyordu, sonra da içeride açlıktan ölüyordunuz.

Gezegende ki bütün yaratıkların agresif olması da aynı bir konu. Hiç mi evleştirilecek ya da etinden sütünden faydalanabileceğim uzaylı inegü koymanız arkadaş? Ufağın, devasa boyutlusuna kadar göreceğiniz her yaşam formu sizi öldürmeye yemin etmiş şekilde üstünüze saldırıyor. Belki ben beslemek istiyorum?

PARA ÖDEMENE DEĞER Mİ?

Durun şimdi büyük ve klasik bir laf edeceğim: "*Osiris: New Dawn* potansiyeli olan bir oyun". Eheheh... Dur yahu dergiyi hemen bırakıp gitme, bu sefer gerçekten öyle olduğunu düşünüyorum. Yapımcılar eğer *Rust*'in yapımcıları gibi oyunun içine etmezleze düzeltilecek geliştirilebilecek çok yönü var. Nihayetinde daha erken erişimde ama bana şu hayali *No Man's Sky*'dan daha eğlenceli vakit geçirtti. *Osiris: New Dawn*'ın ismini bir kenara yazın ve tam sürümün çıkınca Twitch falan izleyip, kararı siz verin derim. ()





WUPPO

Bağımsız pofudukluğumuz engellenemez!

HAZAL ÇAMUR

Nostalji damarınıza bir dürtmeden öte bir tekme gibi Wuppo. Hollandalıları sanki oyun dünyasının tek tiptleşmesi ne yaptığı bir nanik. Çünkü Wuppo, Atari kültüründen tutun da PC dünyasına kadarki yolculukta, 2 boyutlu oyunların yaptığı onca güzel şeyi tek potada eritebilmiş bir yapıp. Ve çizimleri ustalarla saygı kuşağı tadında, öncüllerinin dönemine alt çapraz çizgilerle bezenmiş.

Wuppo, haliya dökülen yemeğe karşı yükselen anne gazabının nerelere varabileceğinin bir kanıtı. Ama burada bir anne yok; burada aynasızlar var (*Lanet olsun Johnny!*).

Adeta yürüyen bir marshmallow olan Wuppo'nun kovuluşuyla başlayan oyun. O bir 'wum' ve kendi gibi olanların yaşadığı Wumhouse adı yerde bir oda sahibi. Fakat Wuppo öyle tombik ki oturduğu koltuk altında görünmüyor. Neyse efendim, canının dondurma çekmesi ve telefonla sipariş vermesi üzerine Wuppo'nun dondurmayla her defasında ortalığı batırıldığı öğreniyor ve uyarıyoruz: Bu defa da öyle yaparsa o koca poposuna tekme yiyecek. Kalkıp gidiyoruz aşağı katlara. Dondurmayı alıyoruz, fakat bir sorun var. Dönerken zıplamak zorundayız ve zıpladığımız her an dondurma yere saçılıyor. Dahası, iki kere üst üste sıçradığınızda Wuppo neşeyle kendi et-

rafında dönüyor. Yani daha büyük bir saçılma söz konusu. O dondurmanın dökülmesi bu işin fitratında var. Evimize vardığımızda aynasızlar kapıda bitiyor tabii ve popoya tekme yiyecek camdan uçuyoruz. Ama talihsizlikler bitmiyor! Çünkü biz yerde baygın yataken bir hırsız wum gelip (koca bedenimizin neresine koyduğumuzu asla anlamayacağım) bedenimizden TV'mizi çalıyor! Sonuç: Wuppo normal bir wum boyutuna küçülüyor.

Bu oyun kesinlikle doğrusal bir oyun değil. Serbest düşünen kafaların ürünü olduğu çok bariz. Evsiz kalan Wuppo ile yeni bir ev arayışına çıktığımız bu yolda, bize asla bir yol tanıf yapılmıyor. Platform oyunları gibi de dümdüz sağa giderek ilerlemiyoruz, çünkü her yerden bambaşka yollar çıkıyor. Bazen küçük tabelalar bize gittiğimiz yöne dair fikir verse de bunlar çok nadir ve çözüm yine bize düşüyor. Popo-city adlı yeni ve büyük wum şehrinin anyoruz.

ÇÜNKÜ SEN KOCA BİR POFUDUKSUN

Oyunun özellikleri bununla da sınırlı değil. Kendine has ve gerçekten kaha attıran türden bir absürt mizaha sahip. Dahası, her yolculuğun çağırdığı karakter hikâyede bir yer tutuyor. Öyle şekillerde bağlanıyor ki kurgu, nereden nereye derken buluyorsunuz kendinizi.



Wuppo; bulmaca, macera ve rol yapma türlerini bünyesinde barındıran çlgün bir oyun. Rol yapma diyorum, çünkü girdiğimiz her diyaloga Wuppo'nun vereceği cevap biz seçiyoruz. Etkileşime geçilebilen NPC çeşitliliği de RYO yanını güçlendiriyor.

Yanm ananastan kask, kovadan sapka ve gevezeliği yüzünden sahibi tarafından terk edilmiş bir papağanı danışman olarak aldığımız espi dozu yüksek bir oyun var karşımızda. Paintball silahıyla (onun adı *gumigumgun!*) boyalar saçarak boss savaşına bile yapıyoruz. İnsan hayret ediyor.

İlerlememiz sırasında karşımıza çıkan bulmacalara dair hiçbir ipucu ya da açıklama getirmeyiş de onun zorluğu işaret. Ekranı uzun uzun bakıp çevreyi gözlemlenize tarayarak her şeyi kendiniz buluyor ve çözüyorsunuz.

Yolculuk boyunca wumların dünyasındaki diğer canlıları tanıyacak, bulduğumuz film şeritlerinden adeta Paint'le çizilmiş wum tarihçesini öğrenecek ve bol bol güleceğiz. Ha bulmacalar sırasında da kafayı kıracağız tabii. Boss savaşları yapacağız. Sonra yine güleceğiz. Oyun çok çlgün, çok. Ben sevdim, eller (ya da sizler!) alsın. ¹



BU OYUN KESİNLİKLE DOĞRUSAL DEĞİL. SERBEST DÜŞÜNEN KAFALARIN ÜRÜNÜ OLDUĞU ÇOK BARİZ.



Wum dünyasında her şey dondurma severdaniş pofudukumuz kadar bariz, canlıdır değil tabii.

- 4. Hükümetin...
- 5. Hükümetin...
- 6. Hükümetin...
- 7. Hükümetin...
- 8. Hükümetin...
- 9. Hükümetin...
- 10. Hükümetin...

8+

SON KARAR

Marshmallow'ları eni mekını saymazsak, uzun zamandır bu kadar eğlenmemişim!

DÜNYA KADAR MALIN OLACAGINA, FINDIK KADAR MOD'UN OLSUN!

UZAK, UZAK BİR ÇÖLDE

Çıkan her Fallout'tan sonra oyunu ayrı şeylere dönüştürebilen modlar furyasına artık alıştık. Ve sanırım F4 içinde de artık gerçekçi silah modları ve bug düzeltmelerinden sıkılıp uçan kayak ve Iron Man zırhı modları görmeye başlayacağımız aylar geldi geçti.

Bu ay absürlülüğü bir yana çok ustaca işlenmiş bir ışın kılıcı modumuz var. DMagnus adlı arkadaş, pilyasada bir süredir var olan

ışın kılıcı modunun değiştirilmeye ve geliştirilmeye uygun olmayan yapısı ve derme çatma kalitesinden muzdur olup iki ayın sonunda gerçekten iyi bir iş ortaya çıkarmış. 13 renk ve 7 farklı kabızla tasarlayıp, kendiniz üretmeniz gereken ışın kılıcınız oyun içinde modifiye edilebiliyor ve tahmin edeceğiniz gibi çalışıyor. Eğer F4 deneyiminizi renklendirecek bir şeyler bakıyordusanız,

tinyurl.com/ozg109-mod-01 adresinden **Star Wars - The Lightsaber** modunu indirip alternatif, çlgün bir Star Wars evreninize giriş yapabilirsiniz.



O ÇÖLE ÇOK UZAK OLMAYAN BİR BAŞKA ÇÖLDE!

New Vegas'taki DUST modunu hatırlıyor musunuz? Oynanışı bayağı değiştiren, New Vegas'i adeta yeni bir oyun yapan bir moddu. İşte bu ay **Fallout 4'e** gelen **Frost** da benzerini yapmaya amacında gibi başarılı oldu. Frost'un hikayesi büyük savaşın hemen sonra geçiyor. Ortalık burada oyunun klasik halinde alıştığınızdan çok daha sert. Gaz maskeleri olmadan yüzeyde hayatta kalmak imkansız, kaynaklar ve mühimmat kıtlı, taze yanmış dünyanın yüzeyindeki canlılar çok daha acımasız ve son olarak herkes çok daha kolay ölüyor ve buna siz de dâhilsiniz.

Yepyeni görsel tat, acımasız oynanış ve karanlık atmosferiyle Frost tam olarak **Fallout** ile **STALKER** serileri arasındaki tuhaf boşluğa yan gelip "cuk" diye yatmış bana sorarsanız. Herüz alpha sürümünde olduğundan birçok teknik zayıflığı ve geliştirilmesi gereken birçok yönü var fakat bunları hızla yamayacağına eminim. Merak edenler için Frost tinyurl.com/ozg109-mod-04 adresinde mazoşistlerini bekliyor. Böyle şeyleri seviyorsanız bir deneyin derim.



Naber!?

Sevgili okur, artık dünya kültüründe içinde "mod" geçen tüm kelime oyunlarını tüketmeye yakın olduğumuzu hissetmekle birlikte, şu sıralar yine mod projelerinin hızlandığını söylemekten mutluluk duyuyorum. Bakın bakın, ufukta neler var!

ERİM BİLGİN

Mr. Robot, Resepsiyona Lütfen

Hacker olayları 90'lardan beri günümüzdeki kadar popüler olmamıştı diyebiliriz. Bütün bu artan ilgi içinde, birinin geri dönüp klasik PC hacker oyunu Uplink'i güncellemiş olması gayet doğal gelmeli aslında. Ama durum şu ki Uplink çıkış tam 15 yıl geçti sevgili okur. Dolayısıyla

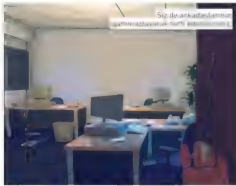
Cpt. McBacon mahlaslı güzel insanın bu ay beta sürümünü yayınladığı Uplink OS modu bu oyunun kitleleri tarafından ne kadar sevildiğini gösteriyor olsa gerek. Görsel arayüzü güncellenen ve oynanışa bazı çok ustaca düşünülmüş ufak yamalar getirilen bu arkadaş Uplink'i Steam



sürümüne sahipseniz tinyurl.com/ozg109-mod-02a, GOG sürümüne sahipseniz tinyurl.com/ozg109-mod-02b adreslerinden indirip deneyebilirsiniz. DeneMELİSİNİZ, pardon.



O TÜR: Macera O YAPIM: Variable State O DAĞITIM: 505 Games O DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam), 36 TL (Playstore)
O DAHAŞI İÇİN: 505games.com/games/virginia



Halbuki baki ne güzel sorguya çekiyorsunuz, atarlıdırma yapıyoruz.

VIRGINIA

Mulholland Drive'ı bile anlamak daha kolaydı

ESER GÜVEN

Öncelikle şunu söyleyeyim, Virginia tam olarak bir oyun değil. Daha doğrusu Dear Esther veya Gone Home ne kadar oyun-sa Virginia da o kadar oyun. Pek bir şey yapmadan ilerlenen türden bir şey yani. Bence bir oyun değil, daha çok bir deney, interaktif bir kısa film. Hikayesini anlamakta güçlük çekeceğiniz, bitirdikten sonra "bu da neydi" diyeceğiniz tarzda bir deneyim. Bazi yerlerde çok doğru notalara basan ama genellikle kulağa çok da güzel gelmeyen bir müzik Virginia.

VIRGINIA'YI ANLAMAK VEYA ANLAMAMAK

Virginia'yı anlamak için geçtiği döneme yaşamış veya yaşadığı iddia edilen şeyler hakkında az çok bilgi sahibi olmak gerek sanırım. Birilerinin damına bastığı için işten uzaklaştırılmaya, itibarsızlaştırılmaya çalışan FBI ajanları ve örtbas edilmeye çalışan UFO olayları desem muhtemelen aklınıza ilk gelecek olan şey X-Files olur, değil mi? Oyunun yapımcıları Twin Peaks, X-Files gibi dizi ve filmlerden ilham aldıklarını söylerken pek de abartmamışlar. Karakterimiz Anne Tarver oyunun daha başında Maria Halperin ile karşılaştığında gözünüzün önüne Fox Mulder gelecek, eminim. Koskoca FBI binasından tek başına kırılmayı, kendisine bodrum katta herkesten uzak bir ofis verilmiş genççik bir kadın. Niye? Çünkü Maria'nın

yine eski bir FBI ajanı olan annesi teşkilattaki örtbasları, ters giden şeyleri ifşa etmeye kalkınca hakkındaki karalama kampanyası başlatılmış ve FBI'dan atılmış; Maria da bunun çilesini çekiyor. Pekli biz bu bilgiyi nereden öğreniyoruz? Elimize tutuşturulan iç soruşturma dosyasından. Yani güya bir kayıp çocuk davasında ortağız ama asıl görevimiz onu takip edip açığını yakalamak.

Tabii böyle gelişmiyor hikâye. Ya da belki de tam olarak böyle gelişiyor. Virginia sizin herhangi bir şekilde yönlendireceğiniz bir oyun değil. Oyun sizi yönlendiriyor. Tamamen lineer biçimde. Ortada bir soruşturma var ama onu siz yürütüyorsunuz. İpucu toplamıyorsunuz, kimseyi sorguya çekmiyorsunuz. Tek yaptığınız imlecini ekranda dolaştırmak, içinde bulunduğunuz mekânda yürümek ve imleç değiştiginde tıklanabilecek tek öğeye tıklamak. Gerisini size Virginia anlatıyor. Ya da anlatıyor.

Oyunda hiç diyalog olmadığını söylesem ne düşünürdünüz? Seslendirme yok demiyorum bakın, diyalog yok. Karakterler tek bir cümle bile etmiyor, hareketlerinden anlıyoruz neler olup bittiğini. Bu sessizliği bozan tek şey Prag Filarmoni Orkestrası tarafından icra edilmiş ve içinde bulunduğumuz koşullara göre bazen sakinleşen, bazen coşan müzikler.

İŞTE BÜTÜN MESELE BU

Virginia size oyun oynatıyor numarası yapıyor ama oynatmıyor. İleriye doğru yürürken bir bakıyorsunuz zaman atlamış, yataktasınız. 10 saniye sonra hop görüntü değişiyor, asansöre binerken buluyorsunuz kendinizi. Zamanadiki bu kopukluklar neler olup bittiğini anlamamızı iyice güçleştiriyor. Çünkü bazen gelecekte buluyoruz kendimizi, bazen geçmişte. Bazen başkalarının gözünden görüyoruz, bazen gördüklerimizin hayal mi gerçek mi olduğunu anlayamıyoruz. Virginia sonuna kadar kafanızı karıştırmaya çalışıyor ve gördüklerinizden bir anlam çıkarmaya çalışırken beyninizi yakıyorsunuz. Hele ki oyunun sonlarına doğru LCD'nin de etkisiyle o kadar daldan dala atıyorsunuz ki artık olan bitene anlam veremeye çalışmaktan vazgeçiyorsunuz. Yani en azından ben vazgeçtim.

Bu noktaya kadar okuyup pek bir şey anlamadıysanız şaşırmayın, Virginia anlatılabilecek bir oyun değil. Sunduğu deneyim kelimelere sıkıştırılacak kadar yalın değil. Oynanmalı mı peki? Yani bu benim bir benzerini daha görmediğim bir deneyim oldu. Yarı hoşladım, yarı hoşlanmadım. O yüzden 'of, kaçırma-yın' ya da "aman uzak durun" demek istemiyorum. Ama oyunu bitirir bitirmeyi kendinizi neler olduğunu azıcık da olsa anlayabileceğiniz için forumlarda bulacağınızı garanti edebilirim. ☺

+

- Grafiksiz tasarımlar kendine has, renkli
- Müzikler çok iyi
- Hikaye o kadar keşif, o kadar muğlak ki, o kadar olur
- Sürrealizm

6

SON KARAR

Beynimize yakmak istiyorsanız buyurun, gitsin



CROOKZ THE BIG HEIST

Soygun taktiklerinde zamanlama

"N"eye niyet, neye kısmet" diye bir söz vardır ya, Crookz: The Big Heist'i dergiye yazma günümün özetleyebileceğim bir söz işte. İlk olarak geçtiğimiz yıl, çıktığı tarih olan Ağustos 2015'te dergiye yazmam diye almıştım, daha sonra aylık yazı planına uymayınca "Geç Kalan Noyan için saklanm" dedim. Ekim 2016 sayısını için kurye - kâğıt, resim altları gibi detayları hazırlasam da, hayattaki en iyi dostum - tedavi sonrası kaybetmemin uzuntusu nedeniyle bir türlü kafamı toparlayıp yazmaya başlayamadım. Bu vesileyle bir kez daha andığım can dostum Şanslı'ya gittiği yerde huzur dliyorum. Sene: sevgi ve dostluğunu, sadakatini; ayıldığım yaşama sevincini hiç unutmayacağım benim en iyi arkadaşım.

1970'LER YARSA İYİDİ

Herhangi bir oyun, film, müzik albümü, vd. için kullanılabileceğini ve inandığım bir önerime bu, Crookz: The Big Heist'a güzeliki katan ve puanına artı eklektiren de 1970'li yıllarda

geçmesi. Müzikler, kıyafetler, saç - sakal ve aksesuarlar, hatta kahverengi - turuncu ağırlıklı art deco tarzı menü, ara video geçiş desenleri "tam 1970'ler" dedirtecek cinsten. İspanyol paça pantolonlu, koca yuvarlak kupeli, afro veya uzun düz saçlı tiplerle donemin tanıtım markası değil tabii; yönettiğimiz, seviye atlattığımız soyguncular. Karakterlerimizin farklı özellikleri var: John Lennon'ı andıran Bishop kilitleri açma ustası; Volkswagen minibüsü, bahçıvan pantolon ve kasketli Lebkowitz ise alarm, kamera gibi elektronik tedbirleri devre dışı bırakmada uzman. Afro saçlı Cleopatra'ya hızla depart atarak olay mahallinden uzaklaşılabiliyor. Senaryo boyunca soygun görevlerini tamamladıkça yeni yetenek, alet edevat ve elemanlar da bize katılıyor. Bu da doğal olarak yeni hamleler yapmamızı, planları geliştirmemizi sağlayıyor ki beğendiğim, sürükleyici bir soygunlar için özellik olması.

Oynanışta taktik kurmak ve birbirine yardım eden imcece usulu komutlar vermenin başarılı olması çok iyi bir zamanlama gerektiriyor. Nöbetçilerden birinin görüş alanına girdiğiniz anda görevde başınıza oluyorsunuz, yarım saniyelik farklarla birçok kez kurtulduğum veya yakalandığım bir yazardan söz ediyorum. Komut verirken zamanlamayı ayarlamak görevi bitirmek ya da en baştan başlamak arasındaki farkı belirliyor. Renkli, sevimli oyun yapısı, dediğim gibi 70'lerden kalma müzik, dekor ve kostümlerle oynaması keyifli bir yapım Crookz: The Big Heist; fiyatı da uçuk seviyelerde değil. Benim gibi biraz durup düşünerek oynamayı, çeşitli taktik ve stratejiler deneyip uygulamayı seven oyuncular grubundan sanız, 1970'ler modasına da bir itirazımı yoksa kaçırmadan alın ve soygun planlarına başlayın der, huzurlarınızdan hürmetlerle ayrılıyorum. C



TİTİL: 10/10 YAPIM: Crookz Games DABİTİM: 10/10 DİJİTAL İNFORME: 10/10
YAŞ SINIRI: 16+ DAKİKASI İÇİN: 10/10

Noyan The Geç Kalan

Sevili arkadaşlar, elimde genş sayılacak bir geç kalımı oyunlar listesi biriktire de mesajlarımız her zaman beklediğimizi belirtiyim. Mesajları için Ahmet Turp ve Arda Içaz adlı dostlara teşekkür ederim ayrıca. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, deride incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi nayan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken enişmedeki ve çok yeni oyunları dikkate almayı lütfen. Çekişte Tropic 4 adlı klasiki kazanabiliriz, geç kalmadan görüşmek üzere.

7+

SON KARAR

İnce zamanlama gerek, lütfen taktiksel oynanışı 1970'lerin renkli havalı, şıkla başları bir oyun.

80'LERDEN GELEN ADAM

Biraz eski bir film, 1969 yapımı The Italian Job'ı izledim bu ay. Michael Caine'in başrolde yer aldığı film, küçük bir cetenin Torino caddelerinde trafik kargaşası yaratarak soygun yapma girişimini anlatıyor. Bu hareketli, soygun muhabbetini kaçırmayın derim.



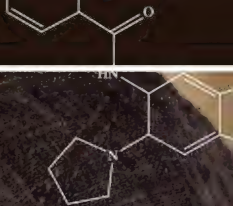
OYNUYORUM

1. GTA V - Online (PC)
2. The Witcher 2: A.o K.E.E. (PC)
3. PES 2017 (PC)
4. Destiny (PS4)
5. Farming Simulator 17 (PC)

BEKLİYORUM

1. Tyranny (PC)
2. Watch_Dogs 2 (PC)
3. For Honor (PS4)
4. Horizon: Zero Dawn (PS4)
5. Sleep (PC)

ALT



VİZYON TARİHİ
23/12
2016

YENİ YÜREKLİ

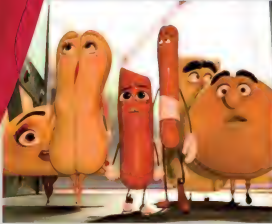
ASSASSIN'S CREED

Kapüşonları indirip gizli bıçakları ense köküne saplama vakti!

R VS. PG 13

Siz filminizi nasıl alırdınız?

EREN ERYÜREKLİ



Bugünlerde Hollywood'un kafası epey karışık. Nasıl olmasın ki? Disney'in filmleri haric berbat geçen bir yazdan sonra sonbahar sezonu da rüzgânın yönünü değiştiremedi ve iş Yılbaşı dönemi filmlerine kaldı. Bunun da ötesinde istatistiklerin gösterdiği önemli bir olguya, seyircinin eskisi kadar "PG-13" sınıflandırmasındaki filmlere rağbet göstermeyip "R" sınıflındaki filmlere doğru olan ölenemez kayışı.

Bu şu demek: İzleyiciler sert aksiyon filmlerine rağbet ediyor veya genel olarak filmlerde biraz daha fazla yetişkin öge arıyor. Fakat iş sadece seyircilerle de sınırlı değil, çoğu yönetmen de kendisini R sınıflandırmasıyla daha rahat ifade edebildiğini belirtiyor. Tabii bu sınıflama meselelerini biraz daha açmak lazım olayı anlatabilmek için.

PG-13 sınıflandırması "13 yaş altındaki çocukların velileri ile birlikte izlemesi gerekir bu filmi" demektir. Tarihçesiye 80'lerin ortalarına uzanır. O dönemde çok revaçta olan *Indiana Jones* ve *Star Wars* filmleri PG yani 8-9 yaşındaki çocuğun ailesiyle gidip izleyebileceği şekilde sınıflandırılmıştır. Gel gör ki perdede eriyen Nazi suratları ve ışın kılıcıyla koparılan kollar küçük çocuklar için fazla sert kaçmıştır ve şikâyetler gelmektedir. Bunun üzerine yönetmen **Steven Spielberg** Amerikan film derecelendirme kuruluna bir ara sınıflandırılmasını önerir ve PG-13 doğmuş olur. O zamanlar işe yaranan bu sistem günümüzde pek çok filmin sırf daha çok seyirci çekmek adına içeriğini yumuşatmasına sebep olmuş ve elini zayıflatmıştır. 2004 yapımı *Kral Arthur* buna güzel bir örnek. O filmde hatırlarsanız epik savaş sahneleri vardı ve millet birbirini kılıktan geçirirken bir damla kan akırmıyordu, tabii *Braveheart*'la büyümüş bir nesil için bu

durum hayli yavan kaçıyor. Yapımcılar da hatalarını anlamış olacak ki filmin bir R derecelendirmeli versiyonu çıkmıştı DVD'ye. Yeni *Ben-Hur* ise umanın PG-13 tarihli filmlerin tabutuna son çiviyi çakan yapım olacaktır.

Bu arada filmlerde şiddeti savunduğum anlaşılmam, benim derdim filmlerin hitap etmeleri gereken kitleyi bilip buna göre davranmaman. Bunun son dönemdeki en güzel örnekleri *Deadpool* ve *Mad Max: Fury Road* bana göre. Zira ellerindeki materyal kesinlikle 13 yaş altındaki çocuklara uygun olmayan bu iki yapımda R sınıflandırmasıyla hem daha özgün ve ruhlarına uygun filmlere dönüştüler, hem de seyircilerini mutlu ettiler. Yine bu yıl çıkan *Sausage Party* R sınıflındaki animasyonunla da iş yapabileceğini gösterdi yapımcılara.

Hem hanginiz son çıkan *Logan* fragmanındaki karanlık tonu beğenmediniz ve yıllar süren bekleyiştikten sonra nihayet pençelerin gerçek vahşiliğini perdede göreceğiniz olmanın heyecanıyla dolu değilsiniz ki? 17 yaşın altındaki gençlerin ailesiyle izlemesi gereken filmler kategorisi olan R'nin bir diğer özelliği de filmlerin tematik olarak daha olgun meselelere el atabilmesidir. Örneğin Marvel filmleri PG-13 klasmanına tam oturan filmler olarak, olmaları gereken yerlerde fakat bir *Suicide Squad*'ın R sınıflında daha başarılı olacağını da düşünmeden edemiyorum.

Sözün özü filmlerde aşırı şiddet, küfür, çıplaklık yanısıra olmamakla birlikte yapımların kendilerine yakışan derecelendirmelerle, doğru hedef kitlelerine yönelmesi gerektiğini düşünüyorum. Bu fikir yavaş yavaş Hollywood'un da aklına yatmaya başlamış görünüyor.



BEREN VE LÜTHIEN'İN ÖYKÜSÜ YOLDA

Muhtemelen Silmarillion'da en çok etkilendiğim öyküydü Beren ve Lúthien'in tüm imkânsızlıklara rağmen yaşadıkları büyük aşk. İşte bu öykü **J.R.R. Tolkien**'in oğlu **Christopher Tolkien**'in tarafından toparlanıp tekrardan anlatılacak. *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Aragon ve Arwen

aşkının da ilk modeli olduğunu söyleyebileceğim hikâye; Elf Lúthien ve İnsan Beren'in Morgoth'un karanlığı altında kalmış Orta Dünya'da yaşadıkları zorlukları ve aşklarını anlatır. Alan Lee'nin resimleyeceği kitap önümüzdeki yıl İngiltere olarak raflarda yerini alacak. Çevirisini de bekliyoruz buralara.



J.K. ROWLING + HBO

Hali hazırda gelmek üzere olan *Fantastik Canavarlar* (ve akabinde gelecek olan 4 devam) filmi Harry Potter serisinin yazarı Rowling'e yetmemiş olacak ki şimdi de zamanında Robert Galbraith takma adıyla yazdığı suç öyküleri derlemesi olan Cormoran Strike serisi HBO yapımcılığında televizyona uyarlanıyor. 3 bükü öyküden

oluşacak olan yapım 1 adet 3 saatlik, 2 adet de 2 saatlik mini-seri formatında çekilecek. Sonradan dedektif olmuş savaş gazisi Cormoran Strike'in maceraları yetiştiren izleyiciye yönelik olacak. Projede yapımcı olarak yer alacak yazarın karanlık yanını görmek isteyenler için güzel fırsat. Eh, J.K. Rowling olmak için güzel bir zaman.



UNCHARTED FİLMİNİN YÖNETMENİ BULUNDU

Sony'nin yılan hikâyesine dönen Uncharted filminin yapımı için nihayet gaze basıldı ve en son *Stranger Things*'in kritik bölümlerini yöneten Shawn Levy için başına getirildi. Müzede Bir Gece serisiyle macera ve komediye uzak olmadığını bildiğimiz yönetmenin Nathan Drake'i doğru yansıtmak konusunda sıkıntı yaşayacağına sanmıyorum. The Grey ve Narc filmlerinin yönetmeni Joe Carnahan ise senaryoyu kaleme alıyor. Hazır Tomb Raider serisi de baştan başlayacakları Nathan'in da elini çabuk tutması dileğiyle.

DEADPOOL 2'NİN YÖNETMENİ FİLMDEN AYRILDI

Merc With a Mouth cephesinden gelen tatsız bir habere göre ilk filmin başarılı yönetmeni Tim Miller'in Ryan Reynolds ile "yaratıcı farklılıklar" yaşadığı için projeden ayrıldığı duyuruldu. Gösterim tarihi değişmeyen yapım hız kesmeyecek hemen yeni yönetmen adayını da ilan etti: David Leitch. İsim tanıdık gelmediyse kendisinin Chad Stahelski'yle birlikte John Wick'i yönettiğini ve tecrübeli bir dublör ko-reografini olduğunu söyleyebilirim. Eger Leitch yönetmen koltuğuna oturursa proje emin ellendedir derim ben, gelişmeleri takipteyiz.



Hannibal Lecter

BON APPÉTIT

ÖMER AKDAĞ

Bir çiftliğiniz olduğunu düşünün. Bu çiftlikte olmayı seviyorsunuz. Yapabileceğiniz tonda şey var: ekin ekilir, kılıbentisi geliştirilebilir, alet edevatınıza uğraşabilirsiniz, güneşin altında oturup müzik dinleyebilirsiniz vs. Ama sizin en sevdiğiniz şey çiftlikteki hayvanlarınızla vakit geçirmek, onlarla oynamak. Yeri geldiğinde onları kesip yediğiniz de oluyor ve bunda bir sıkıntı yok. Nihayetinde siz kesin zindirinde onlardan yukandınız ve o hayvanlar size ait.

Hannibal Lecter bir insan. Ve her insan gibi yaşamından keyif almak istiyor. Ama bir insan kendini entelektüel olarak geliştirdi, zihni açıldıkça daha rafine bir zevk anlayışına kavuşur ya, işte Hannibal da çiftliğindeki hayvanlarla, yani etrafındaki insanlarla oynamayı, onları analiz etmeyi, onları manipüle etmeyi, manipülasyonları sonucunda o insanların dönüştükleri kişileri ve yaptıkları eylemleri izlemeyi seviyor. Onun hayattan keyif alma yöntemi bu.

İnsanoğlunun ilkel bir tarafı olduğunu, ilkel şeylerin de ona keyif verdiğini kabul eder ayrıca: Yemek yemek gibi. Hannibal'ın küçük zihinsel, küçük günlük devrleri olan, az gelişmiş, besin piramidinde onun altında bulunan varlıkların yemesinin ne gibi yanlış bir tarafı olabilir ki? Sonuçta bizim içimizde de maymun, köpek, yunus gibi memeliler grubundan akrabalarımız yiyenlerimiz yok mu? Ahlaksız mı geldi kulağa? Ama ahlak dediğimiz şey nihayetinde biz kaotik kalabalık-

ların hayatını sürdürebilmesi için var olan bir şey değil mi? Çoğumuzun bir tanesini bile ulaşamadık olarak gördüğümüz analiz yeteneği, açık fikirlik, zekâ, rafine zevk sahibi olma, iletişim yeteneği, ilna kabiliyeti gibi özellikleri bünyesinde toplamış ve farklı bir noktaya ulaşmış, bizim üst mertebemizdeki Hannibal Lecter için de geçerli olmasını mı bekliyorsunuz bu ahlaki sınırlıkların?

Ama ilkel başka bir tarafımız daha var insanlar olarak: Yalnız olmak istemiyoruz. Dr. Lecter hayatı boyunca zihinsel yeterlilikleriyle hayatta bir yerlere gelmiş, dünyaya diğer kalabalıklardan farklı bir bakış açısı geliştirmiş kişilere de az ya da biraz daha çok çaba sarf ederek yalanlarını inandırmış, onları da manipüle edebilmiş biri ve bir "öğlence aracı"ndan fazlası, onun bulunduğu noktaya daha yakın biryle karşılaşılabilmek, onunla vakit geçirebilmek için "her şeyini" olmasa da en azından "özgürlüğünü" verebilirdi. O bir "arkadaş" özlemi çekiyordu.

Will'den "zencefil" kokusunu aldığı andaki o şaşkınlığını, mutluluğunu, tedirginliğini ve bu şaşkınlığından, mutluluğundan, tedirginliğinden duyduğu tatminin büyüklüğünü hissettiniz mi siz de? Hayati boyunca arzuladığı şeyi bulmuş gibiydi: İplerin bir süreliğine de olsa ellerinde olmadığı

hiç... O ipleri tekrar eline almanın verdiği ego zehiri... Daha önce tıkmadığı, daha üst seviye bir eğlence... Ve belki de kendi seviyesinde bir arkadaş...

Dördüncü duvar burada ne derece var bilmiyoruz ama varsa yıkmak istiyorum müsaadenizle. Hani bir şekilde bir karakter analizi kaleme almaya çalışıyorum ya burada, Hannibal Lecter bunları düşünür tahminimce yapacağı tek şey yanın açığız bir gülümseme olur. Çünkü bunlar zaten onun 5 yaşında falan farkına vardığı şeylerdir muhtemelen. O da bu ihtiyaçlarının, bu durumunun farkında. Arzularının, hayattan keyif alma yöntemlerinin ve bunları yerine koyacağı getirebileceğinin de bilincinde. Aynı şekilde yalnızlık çektiğinin de... Önemli değil ama. O bir insan olduğunun da bilincinde, insan olmanın getirdiği sınırlıkların da. Bütün bu ihtiyaçlarının, zevklerinin, sınırlarının farkında olup, onları yokmuş gibi davranmıyor, buna göre yaşamayı ve eğlenmeyi istiyor yalnızca. Hannibal basit bir insan bu açıdan bakıldığında.

Ha, öte yandan o ki isterse bütün bunları üstünü çizip seçtiği başka bir hayatı yaşayabilme gücüne sahip olduğunun da farkında tabii ki. Ama neden istesin ki...



TARİHÇE

Hannibal Lecter, dünyada Thomas Harris'ın Red Dragon (Kızıl Ejder) kitabıyla tanıştığımız bir karakter. Görsel olarak ilk kez Manhunter (İnsan Avcısı) isimli 1984 yapımı filmle karşımıza çıktı. Orada Brian Cox canlandırıyordu Hannibal'ı.

Ama elbette gerçek görüldüğü eni saygılı

katil adamlardan biri haline gelmesi The Silence of the Lambs (Kızıl Aşık Sesleri) filmiyle ve Anthony Hopkins'ın aynı oyunculuğuyla gerçekleştirdiği. Jodie Foster'ın canlandırdığı Clarice'la ilişkisi muana dair ve onun için yaptığı analizleri izlemeye açık izlemiştik. Hannibal ve Red Dragon filmleriyle de Hopkins'ın Hannibal karakterini daha da derinleştirmesine şahit olduk. Geçmişini anlatan Hannibal Rising de de karakteri Gaspar (Kızıl)

Canlandırma

Hannibal Lecter karakteri zaten yeterince iz bırakmamış gibi 2013'te başlayan ve ne yazık ki yalnızca 3 sezon süren mükemmel Hannibal dizisiyle kendisini duyduğumuz sayı birkaç kat daha arttı. Bunda elbette dizinin akıtılmaz yazım kalitesinden sorumlu kolların yanı sıra karakteri anında benimsemiş Mads Mikkelsen'in payı da vardı.



Emel Soygaz

TARİK AKAN

Ö güzel atlara binip gitti şimdi o gülün gözler

Sanatçı olmak büyük bir sorumluluktur. Zira yaptıklarınız insanlar üzerinde etkiler bırakır, hatta onları yönlendirir. Zaten pek azı da sanatını karanlıkta bir gık, sessizlikte bir çığlık, tepkisizlikte bir hareket olacak şekilde kullanabilir, insanın hem ruhuna hem beynine hitap edebilir. İşte bu yüzden de **Tarık Akan** sanat tarihimizin en ölümsüz kimliklerinden biridir.

Şüphesiz ki pek çoğumuz onu daha çocukken ailece izlediğimiz filmlerin asi yakışıklısı, iflah olmaz çapkını ve *Hobabım Sıvrı'nın* Damat Ferit'i olarak tanıdık. O dönemin modası haline gelen geniş paçalan, saç modeli, gerçek bir çınara yakışır boyu ve ruhunun rengini yansıtan mavimsi gözleriyle hafızalarımıza kazandı. Kendisi gibi güzel insanlar **Gülşen Bubikoğlu, Hale Soygaz** ve **Emel**

Sayın'la oynadığı romantik-komedilere tanındı, Yeşilçam'ın en büyük jönerlerinden biri haline geldi. Fakat o bambaşka şekilde hissediyordu. Daha 28 yaşındayken ve kariyerini bu çizgide rahatça sürdürebilecekken sanatını daha farklı şeyler anlatmak için kullanmayı tercih etti.

DAMAT FERİTTEN MADENCİ NURETTİN'E

Sinemaya yeni bırıklarıyla döndüğünde Yeşilçam'ın yakışıklısı değil bir fibr adamıydı artık. Ezilenleri, unutulmuşları ve en önemlisi de artık değişmesi gerekenleri anlatmak istiyordu. Ardi ardında *Baraj, Maden, Sürü* ve *Yol* gibi filmlerde oynadı. Bu filmlerde öylesine hissederek ve inanarak rol aldı ki hepsinde de en iyi erkek oyuncu ödülünü almayı başardı. Sadece bizi değil, tüm dünyayı da inandırmış olsa gerek ki *Yol* filmindeki rolü-



EN UFAK HABERİ,
REKLAMLARI BİLE
OKUYORDUM. DIŞA-
RISI GÜLLÜK GÜLLÜ-
TANLIKTİ. SANSÜR
YİNE ALMIS BAŞINI
GİTMIŞTI.



MAKİNE MÜHENDİSİ, CANKURTARAN, İŞPORTACI

Tarik Akan SES dergisinin düzenlediği yarışmayı kazanıp sinemaya geçiş yapana kadarki süreçte makine mühendisliğini bıraktı, işportacı, hatta Bakırköy'de cankurtaranlık yaptı. Sonra da gene Yıldız Teknik Üniversitesi'nde gazetecilik okudu. Belki de bu tecrübeleri onu halka bu kadar yakınlaştırdı.



YAKIŞIKLI JÖNDEN FİKİR ADAMLİĞINA

Tarik Akan 1977'de meşaj kaygısı taşıyan ciddi filmlere geçiş yapana kadar hep romantik komedilerde yer aldı. Kendisi bu dönemi değerlendirenken yaptığı hiçbir filminden pişman olmadığını belirtmiş ve "Sonra da birdenbire okuma iştahı belirmişti bende. İlk adımım okumak oldu" demiştir.



le Cannes Film Festivali'nde kendisini en iyi erkek oyuncu olarak ilan etti.

Fakat ne acıdır ki insanları için hep daha iyisini istediği ülkesi ona aynı şekilde yaklaşmadı. **Yılmaz Güney**'i kaleme aldığı, Türk sinema tarihinde bir ilk olarak aynı festivalde en iyi film seçilen ve Altın Küre'ye de aday olan *Yol*, bizde 17 yıl boyunca hem yasaklanacak, hem de izleyenleri cezalandırılacaktı. **Tarik Akan** ise 80 darbesi döneminde sadece fikirleri ve inandıkları yüzünden 12 yıl hapisle yargıladı ve 2,5 ay hücre cezasına çarptırıldı. İnsan onuruna aykırı işkenceleri ve müameleleri bizzat deneyimleyip *Anne Kafamda Bir Var* kitabında kaleme aldı. Tabii bu ilk suçlu da olmadı, Nazım Hikmet'in doğum yıl dönümü etkinliklerine katılmak ve Bang Derneği'ne üye olmak gibi azılı suçlarıdan ötürü de mahkemelik oldu.

YEŞİLCAM'DA GERÇEK BİR ÇINAR

Kirgizlenden mudir bilinmez, 90'lara gelindiğinde çok daha az filmde oynamaya başladı. Fakat *Karartma Geceleri* ve *Gülüm* filmlerindeki rolleriyle gene ödülleri toplamaya devam ediyordu. 2000'lere geldiğimizdeyse pek çok aktör gibi o da TV dizilerine geçiş yapmayı denedi. Özellikle de *Koçum Benim*'deki basketbol koçu rolüyle pek sevildi, zaten bu rol için fiziksel olarak daha uygun birini de bulamazlardı herhalde. Ama şahsen aynı yıl çekilen *Vizontele Tuuba*'daki kütüphanesiz köye atanan kütüphane müdürü rolüne bayılıyorrum. Filmin sonunda gene 80 darbesiyle içeri girmesi ise şişsel epiklikte bir kader cilvesiydi şüphesiz.

Dynadığı son 2 filminden biri olan *Deli Deli Olma*'yı izlerken kendisinin ne kadar yaşlandığını görünce yaşadığım üzüntüyü dün gibi hatırlarım. Aynı şekilde baka jön günlerindeki gibi kamera önündeki parlayışını da... Sanatı hem sanat, hem de insan için yapmayı başaranları bu güzel insanı 16 Eylül 2016'da da akciğeri kanserinden kaybettik. Fakat o TV'yi her açtığımızda *Hababani Sinifi*'nda, *Bizim Aile'de*, *Mavi Boncuk*'ta gülen gözleri ve seveli boynuyla bize aslında hiç ölmediğini hatırlatacak. Güle güle uzun adam...



TARIK AKAN & EMEL SAYIN AŞKI

Seyirci Feryat, Yalancı Yarım ve Mavi Boncuk filmlerindeki rolleriyle bu ikililiği hep birbirine çok yakıştırdı. Fakat bu aşk hiçbir zaman net biçimde göz önüne gelmedi. Tarik Akan'ın vefatından ardından Emel Sayın'ın yayınladığı "Güle güle sevgili" mesajı her şeyi özeltiyor aslında.



ÖDÜL CANAVARI

Kendisi oyunculuk kariyeri boyunca toplam 111 filmde ve 4 televizyon dizisinde yer almıştır. Farklı festivallerden toplamda 10 kez En İyi Erkek Oyuncu Ödülü'nü kazanmıştır. Dynadığı son filmde hayranı olduğu Nazım Hikmet'i canlandırdığı 2009 yapımı *Karşıyaka Memleketi*'ti.

İNSANLIKOİŞİ
KOŞULLARDA YA-
ŞAYIP ETKİLENME-
MEK DAYANIKLILIK
YA DA DİRENÇLİLİK
SAYILMAZ.



YENİ BÖLÜMÜMÜZDEN HERKESE MERHABA! BURADAKİ OLAYIMIZ BASİT AMA EĞLECELİ. FARKLI FARKLI EVRENLERDEN ÖGELEBİ ALIP ARTILARINI EKSİLERİNİ SIRALEDİKTAN SONRA "KAPISSALAR KİM KAZANIRDI?" DİYORUZ. ARENAMIZIN İLK KONUKLARI HER BİRİ BİRBİRİNDEN EFSANE UZAY GEMİLERİ OLACAĞ. BAHİSLER AÇILSIN!

EREN ERYÜREKLİ

STAR DESTROYER

Pek az say Imperial March egliğinde üzerimize gelen bir Star Destroyer'den daha korkunç olabilir. Bu dev savaş gemileri, genişten müttefik için kurtarılmazlardan oluşuyor bir ateş gücüne sahiptir. Üzerinde lazerler ve güçlendirilmiş iyon topları bulunan bu 7.000 metreyi geçen ve çok yavaş hareket ettiğini tahmin ederiz. 27.000 adet personeli taşıyabilen geminin en büyük kozu ise içerisinde taşıdığı Stormtrooper'lar ve TIE Fighter tipi avcı gemiler. İlk zamanda kalma istisnaları olan diğer gemilerden önce.

MÜRETTEBAT: AAAAAA

SAVUNMA: ●●●●●●

ATEŞ GÜCÜ: AAAAAA

MANEVRA KABİLİYETİ: ♀♀♀♀♀♀

USS ENTERPRISE

Star Trek serisinin efsane gemisi Atılğan evreninin en hızlı gibi görünüyordu ama bu kadar bir yavaşlama. Evrende bir hızlı gemisi olduğu için Atılğan ateş gücü yerine elverişli imkânları en idareli şekilde kullanmaya çalışmamız bir gemi. Maximum 5.000 kişi ile 6-10 yıl için görevlere çıkabilen geminin kalkmaları ve manevra kabiliyeti yüksek olan da ateş gücü biraz azdır. Hızlı kalıyor ama özellikle gücümüze olan kaptanlarına dikkat edelim. Başlat olursa en hızlı gemi de bu gemi olacaktır.

MÜRETTEBAT: AAAAAA

SAVUNMA: ●●●●●●

ATEŞ GÜCÜ: AAAAAA

MANEVRA KABİLİYETİ: ♀♀♀♀♀♀

BATTLE CRUISER

Starcraft'ın emektar Battle Cruiser'ları ortalama 7.000 kişi kapasiteli olmakla birlikte iş yakın savaşta geldiğinde Marine birlikleri ile hızlı ölümcül olabilirler. Armageddon ve Yamato topları tek seferde korkunç hasar verebilen silahlar, geminin gücümü nükleer bomba atabilmesi de elini kuvvettendiriyor. Rakibin hızlı saldırılarına karşı uçak drone gemileri olsa da kolayca patlayıp Battle Cruiser'ı savunmasız bırakabilirler. Yani iş biraz keskin nişancılık biraz da Marine'lerin gözü pekiğine kalıyor.

MÜRETTEBAT: AAAAAA

SAVUNMA: ●●●●●●

ATEŞ GÜCÜ: AAAAAA

MANEVRA KABİLİYETİ: ♀♀♀♀♀♀

VE KAZANAN... ATILGAN!

Savaş çetin geçiyordu... Star Destroyer'in yoğun ateşi altında kalkanları bitme noktasına gelmiş Atılğan ekibi çareyi Han Solo gibi bir asteroid kuşağına girmekte buldu. Bu alanda kendinden emin ilerleyen Star Destroyer'in savunmaları yavaş yavaş erirken fırsatçılığı konuşurken

Battle Cruiser onu birkaç ölümcül darbe indirerek diskalifiye etmeyi başardı. Uzaya dağılan stormtrooper'lara üzülmek değil hani.

Tek e kalan ağır hasarlı iki rakibin kapaşmasında menzilli silahlar tükenince iş başa düştü ve bordsalayan gemilerin içinde heyecanlı bir kış kapaşmaya başlandı. Atılğan mü-

rettebatı ekip olarak çalışmaya iyi becerdiğinden ağır zırhlı ve silahlı Marine'leri bir bir indirdi de kayıplar kaçınılmazdı. Nihayetinde Battle Cruiser'ın köprüsüne sızan Mr. Spock'ın Vulcan usulü bayılmasıyla kaptan etkisiz hale getirilip gemi teslim alındı ve ucu ucuna da olsa Atılğan kazanmış oldu. Kayıp TIE Fighter pilotlarına ise ne olduğu bilinmiyor.

DESCENDER

ROBOT ÇOCUKLAR DA RÜYA GÖRÜR

Düğrusu bu ay hem *Westworld*, hem de nereden geldiği belirsiz bir *Ghost in the Shell* aksiyonlu serisiyle sağım solum robot olmuştuk, üstüne bir de oturup robot bir çocuğun serüvenlerini okuyacağımı sanmazdım. Fakat *Descender* tüm beklentilerimi aşarak beni kendine kolaylıkla bağlamayı başardı. Özellikle çizer **Dustin Nguyen**'in tüm bir cyberpunk külliyatından izler taşıyan (*Akira*, *Metropolis* ve *Yapay Zeka* başta olmak üzere) suluboya renklendirmeli zengin ve detaylı işçiliği takdiri hak ediyor.

Konusu uzak gelecekte *Star Wars*-vari bir ortamda geçen *Descender*, *Harvester* isimli devasa boyutta robotların aniden pek çok gezegene saldırıp ortalığı dümdüz etmesinden sonra, onların yapay zekâ mimarisini kullanan robotların kaçak olarak yaşadığı post-apokaliptik bir manzara sunuyor. Esas oğlanımız TIM-21 çocuk görünümünde bir eşlikçi robottur ve felaketin ardından yıllar geçtikten sonra uyanır. Gerisiyse bolca kovalamaca ve keyifli yan karakterlerle dolu güzel bir macera şeklinde ilerliyor. *Descender*'da dikkatimi çeken bir diğer noktaysa asla ipin ucunu kaçırmaya aksiyona fazla abanmaması ve yazar **Jeff Lemire**'in karakterlerini derinleştirmek için zaman ayırması. Bu noktada panellerin geniş tutulup karakterlerin dünyasının detaylı olarak yansıtılması ve sepya tonlarındaki flashback kısımlar, sayfalar arasındaki tempoyu güzel ayarlamış ve okurun yorulmuyorsunuz. Henüz dilimize çevrilmeyen eserin ilk iki cildi çıktı ve 3'ü de Aralık'ta gelecek. Bilim-kurgu'da aşın aksiyondan bunalanlar için harika bir eser bu. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Robot hikâyelerine doymayanlara ke-sin-kes önerimdir. Duyarlı ve dramatik gücünü eğlenceli halde sunabilen, kaliteli bir okuma vaat ediyor. ★★★★★

ÇİZGİ ROMAN



RACHEL RISING

ALMA RACHEL'İN AHINI, ÇIKAR AHESTE AHESTE

Gerekli şeylerin bastığı "Cenneteki Yabancılar" serisi ile tanışmış olabileceğiniz yazarı/çizer **Terry Moore**'un en son tamamladığı eseri *Rachel Rising*, yakın zamanda tek ciltlik kocaman bir toplama olarak raflarda yerini aldı. Ben de Türkiye olarak basılmasını umut ederken, Moore'dan okuduğum bu ilk eser hakkında size bir iki kelim edeyim dedim.

Öncelikle söylemek gerekir ki RR siyah-be-yaz bir yapımdır. Sürüyle farklı renklerle tonla vesaire uğramadan anlatımını olabilecek en sade biçimde yapıyor. Yer yer bolca şiddet içeren çizimlerin netliği, yazı olmadan okura bir şey anlatmaya gelince büyük bir artı nokta haline geliyor. Zaman zaman araya giren balonlar da lafı hiç dolandırmadan görevini yapıp kadrından çıkıyor. RR bu yüzden okuması, sindirmesi çok keyifli, hızlı ve kolay bir çizgi roman. Hikâyesiyse bu sadelikten yine ödün vermiyor; ufak bir kasabada "yaşayan" ana karakterimiz Rachel, ciddi ciddi "kendini ölü buluyor". Onu kimin öldürdüğünü ve niye hayata döndüğünü ararken ipleğin ucu cadı avlarından yarıldık hikâyesine kadar gidiyor, lakin ölçek asla büyü-müyor, olaylar kasaba çerçevesinden çıkmıyor. Neredeyse bütün ana karakterlerin kadın olduğu, hınzır ters köşelerle dolu bu hikâyeyi hatmederken, *American Horror Story*'nin ilk sezonuyla üçüncü sezonunun karışımı bir ton yakaladım diyebilirim. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Çokça "ağır şey" okuyup beyninizi yorduysanız, dinlenmek için Rachel Rising'i tercih edebilirsiniz. ★★★★★



YÖNETMEN: Takeshi Nozue SESELENDİRENLER: Aaron Paul, Lena Headey, Sean Bean İMDB NOTU: 7



FINAL FANTASY XV: KINGSGLAIVE

Final Fantasy adını duyunca köşe bucak kaçan bir topluluk varsa her ay yeni bir FF görmeye başladığımızdır. *Kralın Kılıcı* adıyla Türkiye'ye çeviren Kingsglaive'e de aynı tepkiyi veren çok kişi var ama bizim gibi XV için sabırsızlanan ve FF filmine doymayanlar için heyecanlı bir beklenti Kingsglaive. Hayal kırıklığına da uğratmadı kesinlikle. Görsel olarak yalnızca "inanılmaz" kelimesiyle tarif edilebilecek filmi izlemek için herhangisi bir Final Fantasy ile alakasız olması ya da XVI takip ediyormuşuz gibi değil. Hiçbir ön bilgiye sahip olmadan başına oturup izleyebileceğiniz film, dolu dolu aksiyonun yanı sıra ortalama üzeri bir hikâye,

başarılı karakterler, muhteşem bir görsellik ve harika bir seslendirme sunuyor izleyiciye. Serinin hayranları için FF atmosferini de taşımasına karşın bir *Advent Children* kadar komplike değil, oyunu oynayacaklara yönelik çekilmemiş olduğu da çok belli. Tüylerinizi diken diken edecek sahneler de bandıran filmi sadece teknolojinin ne kadar ilerlediğini görmek için bile izleyebilirsiniz, o derece. Arada senaryo olarak düşüyor ve biraz hızlı geçmiş gibi hissettiren yanları var ama genel seyir zevkini bozacak kadar büyük bir hatası olmadığını da çok büyük bir mutlulukla belirtiyim. FF hayranıysanız kesin izleyin, değilseniz de görseleliği ve aksiyonu için gene izleyin. **5/5**

EDİTÖRÜN NOTU: Güzel Final Fantasy filmi diyoruz, daha ne diyeceğim? ★★★★★

Uzaktan İzleyin!



TMNT: OUT OF SHADOWS

Out of Shadows'da eski Üçlemdeki ikinci filmi yapıtı hatayı yapıyor ve ilk filmi güzel yapan her şeyi çıkartıp yerine sadece eğlence faktörü koyuyor. Karanlık ve daha ciddi tonundan kurtulup tamamen çocuklara yönelik hazırlanan bir film olmuş. Sadece kafa boşaltmak amaçlı uzaktan bakılabilir. **-Emre S.**

THE LEGEND OF TARZAN

Tarzan ne demekti? Tarzan eğlenmeyi, gezmeyi, ormanın büyüleyici atmosferini. Sen tut abiyi Londra'da evlilik sorunları yaşayan ve 7/24 şemurta birine dönüştür, sonra ormanda olmadık bir maceraya sürükley ve neredeyse ölümsüz kıl. Ruhuz, tatsız, lüzumsuzca ciddi bir uyarı, teleskopla izleyin. **-Eren E.**

INDEPENDENCE DAY: RESURGENCE

Kabul etmek gerek ki 20 yıl önceki ilk film eğlenceliydi. İkincisindeyse sizi karton karakterler, alışıktık efektler, bayat espriler ve özellikle genç eklepten kötü performanslar bekliyor olacak. Eski kadro durumu biraz kurtarmaya çalışsa da yetmemiş. Üçüncüsü gelecek şekilde bir filmimiz bir de utanmadan. **-Eren E.**

GHOSTBUSTERS

Aslında hiç umudum olmadı ki bu deli gibi göremeyeceğim filmi. Hikâye gayet tırt benzer, komiklik unsurları pek yeterli. Ama filmi kadın odaklı yapma niyetindeyken neden bütün eğlence unsurlarını dostumuz Thor'a yüklediniz a insansızlar? **-Emre K.**

ALICE THROUGH THE LOOKING GLASS

Bunun ilk de bir atmıştı sanki, değil mi? Her nasılsa o film gisede 1 milyar dolara geçtiği için çekilen bir yenisinde de bol bol yeşil ekran önü CGI karakterler görecektik, azıcık da olsa Zaman karakterleri gibi bulup diğer her şeyi pek de anlam veremeyeceksiniz. **-Eren E.**

YÖNETMEN: Dan Kwan, Daniel Scheinert OYUNCULAR: Paul Dano, Daniel Radcliffe, Mary Elizabeth Winstead İMDB NOTU: 7,2

SWISS ARMY MAN

Eğer bu filmin fragmanını gördüyseniz ne kadar uçuk bir şeyle karşılaşacağınızı tahmin etmişsinizdir. Görmeyenler için: ıssız bir adada kalmış ana karakterimizin denizden bulduğu cesetle kurduğu dostluğun sıra dışı öyküsü şeklinde özetlenebilir SAM. Şimdi ceset meset ne ayak diyebilirsiniz haklı olarak. Filmin adını aldığı 'İsviçre Çakısı' gibi bir adam ceset Manny, onu bulan Hank'ın tesadüf eseri keşfettiği aksi zarar özellikleri sayesinde adada hayatta kalmalarını sağlar. İkisi arasında kurulan bağ onları zamanla birbirine yaklaştıran absürt-komedinin doruklarında gezen ve adab-ı muşerret kurallarını pek de sallamayan sahneler birbirini ardına diziliyor. Tüm film boyunca bu fikir kimin aklına geldi hayatta deli diye sorguladıysam da cevabı bulamadım ve bundan da mutluluk duydum. Çünkü nihayet beni şaşırtan ve beklenmedik derecede incelikli bir iş çıkmış karşına. Başkası oynasa tatsız veya en iyi ihtimalle banal olabilecek film başroldeki **Dano** ve **Radcliffe**'in kendilerini 60-150 adadkılan performansları sayesinde o kadar etkileyici ve izleyiciyi içine çeken bir hâl almış ki izlemeyen anlamazsınız.



Modern yaşamın bireyler üstünde yarattığı baskını, iletişimsizliği ve yabancılaşmayı içimizi sızlatacak şekilde gerçekçi bir şekilde işlerken alabildiğine de komik olmayı başaran yapımcı izninizle yılın en orijinal filmi ilan ediyorum. Kaçırmayın. **7/5**

EDİTÖRÜN NOTU: Bireyin varoluşsal problemlerine dahiyan bir bakış açısı sunan bu çatlak filmi izlemeyen ciddi kayıp olur. ★★★★★



YENİ DİZİ

EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Lisa Joy, Jonathan Nolan **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Jeffrey Wright, Anthony Hopkins, Ed Harris **IMDb NOTU:** 9,2

WESTWORLD

Evrimin bir sonraki adımı

Pek meraklandık, çok umutlandık, beklentileri uzağa çekti; illa ki iyi çıkar dedik ve sonunda yılın en büyük TV olayı Westworld'e kavuştuk dostlar. Pekli dizi ondan beklenenleri verebildi mi? Henüz 3 bölümünü izledigim için bu soruya tam net bir yanıt vermem zor olsa da bu kadarlık kısmıyla bile beni benden almayı başardığını söyleyebiliriz.

Bir kere izlerken çok net hissettiginiz bir zekâ yoğunluğu var seride. Diyaloglar, setler, üzerine konuşulan mevzuların gerçekten derinliğine inilmesi ve bunu seyirciyi aptal hissettirmeyecek şekilde yapmak gerçekten çok zor bir iş. Orada aslan payı serinin yaratıcısı ve senaristleri olan Jonathan Nolan ve eşi Lisa Joy'a ait. İkili, insan zihninin en karanlık köşelerine girip çıkmaktan sakınmamışlar belli ki. Westworld'ün konusu Michael Crichton'ın aynı adlı roman ve filminden uyarlanarak rayından çıkan bir eğlence parkında yaşananları anlatıyor (yazarın diğer bir eseri Jurassic Park'ta olduğu gibi). Vahşi Batı temalı bu eğlence parkında 'misafirler' günlük 40.000 dolara mâl olan konaklamalarında ultra-gerçekçi cyborg 'evsahipleri' ile dolu ve bir MMORPG'yi andıran atmosferde istedikleri her türde macerayı yaşayabilmektedirler. İster hazine avına çıkarak, ister Apaçiler'e karşı savaşarak veya sadece bedensel hazların peşinde koşabilirler. Burası insanın kim olduğunu değil gerçekte kim olabileceğiyle ilgilenen, o potansiyeletlerini dışa vurabilecekleri bir yerdir. Özellikle video oyunu oynamayan hiç yabancılık çekmeyecek. NPC diyebileceğimiz robotlarla günlük rutinlerini devam ettirmek ve iletişim geçtikleri insanlar çeşitli maceralar yoluyla bu dünyanın

içinde gezdirmekle yükümlüler. Esas kırılma noktasıysa Westworld'ün ilk robotu olan çiftlik kızı Dolores'in, deyim yerindeyse 'gerçeklere uyanışı' ile başlıyor. Her gece hafızaları silinen robotlar insanların onlara yaptığı türlü çeşit vahşeti hatırlamaya başladığındaysa (yani bilincin yaptığı öz-farkındalığa ulaştıklarında) bu sapkın zevkler cenneti bir nevi cehennemeye dönüşecektir.

Westworld iki şeyi çok iyi yapıyor: İliki üzerine düşünmesi, teoriler üretmesi son derece zevkli girift ve kompleks bir dünyayı önünüze koyuyor. İkinci olarak da bu dünyanın içinde en epiginden en ürkündürücü kadar mini-hikâyeleri (yan görev de denilebilir) başarıyla anlatıyor. Devasa bir oyun olarak düşünebileceğimiz dünyası, ayak sesleri iyiden iyiyeye duyulan robot evrimine ve akabinde devrimine karşı ne kadar direnecektir bu bir merak konusuyken, tanımlanan insanın robotlaşması şeklindeki tersine evrim fikriyle de nefis bir felsefi tezatlık inşa ediyor. Bilincin kökeninde hatıralar olduğundan, anıları olan robotların insanileşmesini işleyiş ve varoluşun kaotik yapısına derinleşmesine attığı bakış dizinin bilim-kurgu kullıyatına yapacağı en büyük katkı gibi duruyor.

Westworld muazzam kadrosu, her tarafından akan kalitesi ve ince ince işlenmiş senaryosuyla şimdiden yılın dizisi bence. Not kısmındaki 4 yıldız rahatlıkla 5'e dönüşecektir sezon sonunda. Tıpkı Black Mirror'daki gibi gerçek kötülüğün teknolojiye değil insanın içinde olduğunun altını çizen seriyi izlememek muhtemelen yıl içerisinde yapacağınız en büyük hata olacaktır, benden söylemesi.

EDİTÖRÜN NOTU: İleride bir klasik olarak anmamıza ramak kalmış bir seri Westworld. Sadece yapım kalitesi açısından değil, içerik olarak da diğer insan-robot hikâyelerinin bir adım önünde. ★★★★★



NE ETTİ SİZE BU ROBOTLARI?

Sinemanın ezilen, hor görülen robotlarından ufak bir seçki hazırladık sizlere.

ARTIFICIAL INTELLIGENT

Steven Spielberg'in efsanevi yönetmen Stanley Kubrick'ten miras aldığı bu projede gerçek bir çocuk olmaya çalışan aşırı gerçekçi robot David'in boyundan büyük maceralara atılışını izliyorduk. Yaratılan gelecek manzaryası robotların sürekli olarak şiddete maruz kaldığı oldukça karanlık bir ortamdı. Tabii son gülen iyi güliyordu o da aynı mevzu. Modern klasiklerden...

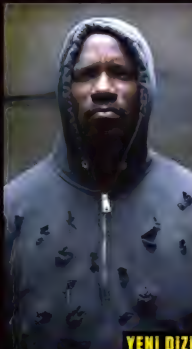
I, ROBOT

Wilt Smith'in bir ara çok bilim-kurgu filmi geliyordu. Isaac Asimov'un kemiklerini mezarında ters döndürdüğünü tahmin ettiğimiz bu lüzumsuz aksiyon soslu uyarılamada işçi olarak kullanılan robotların başlandığı yapay zekâ sayesinde galeyana gelip insanlara dalmalarını izlemiş ve nihayetinde toplumdan dışlanmalarına tanık olmuşuk.

BLADE RUNNER

Önümüzdeki yıl devamı gelecek olan bu bilim-kurgu klasliğinde Replicant denen insandan ayrı edilmese neredeyse imkânsız robotların olduğu karanlık bir gelecekteyiz. Kontrolde çıkan bir grubu avlamakla görevli Deckard'ın oykusunu takip ettiğimiz filmde robotların 2. sınıf vatandaş muamelesi gördüğüne tanık olurken, esas kötülerin insan olması şaşırtıcı değil.

○ **YAPIMCILAR:** Cheo Hodari Coker ○ **OYUNCULAR:** Mike Colter, Simone Missick, Rosario Dawson, Erik LaRay Harvey, Mahersala Ali ○ **IMDb NOTU:** 8,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



YENİ DİZİ

LUKE CAGE

Sizi bilmem ama Marvel'in Netflix dalgasında, sonunda Defenders'ı oluşturacak karakterlerin solo dizileri arasında en az merakla beklediğim Luke Cage'di benim. Yani buna etki eden pek çok faktör vardı: kurgusuzca deriye ve insanüstü güce sahip bir karakter için estetik aksiyon sahneleri çekileceğine inanmıyordum, sahne kurgusundan beklentim düşüktü. Siyahi kültürüyle çok ilgili değildim. Vincent D'Onofrio ve David Tennant'ta hayat bulan harika kötülerden sonra ilgi çekici bir kötü karakter sunabileceğine inanmıyordum. Peki, beklentilerim ne kadar doğru çıktı? Aksiyon sahnelerinde ne beklediysen o oldu. Neyski ki beklentilerime ilgili olumsuz kısımlar oradan öteye doğru çıkmadı. Siyahi kültürünün yansıtışı, harika oyuncuklar ve dizinin yerinde ayarlanmış tonu sayesinde benim bile ilgimi canlı tutmayı becerebildi. Yardımcı karakterlerden kötülere herkesin oyunculuğu çok başlanıyordu. Yerim az olduğundan ayrıntılı övmeyeceğim ama Mahersala Ali (Cottonmouth) ile Erik LaRay Harvey (Diamondback)'nin isimlerini anmadan geçemeyim. Senaryo ne yazık ki klişe olmkattan ileri gidemedi, siyahi birlik beraberliğini gazlayalım diye koyulan kimi sahneler de yapmacıklıkla laryla çok gözümü battı. -Ömur

EDİTÖRÜN NOTU: Başarısız noktaları harcadığınız zamanı boşa çıkarmayacak, başarılı olanları ise takdire şayan. ★★★★★

YARATICI: Jeremy Slater ○ **OYUNCULAR:** Alfonso Herrera, Ben Daniels, Hannah Kasulka ○ **IMDb NOTU:** 8,3 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Fox

THE EXORCIST

Buğüne kadar yapmış en korkunç film olarak lanse edilen The Exorcist nihayet televizyondaki yerini aldı. Neden bu kadar uzun sürdüğünü anlamıyadım gerçekten. Ne biliyim o kadar çok proje televizyon dizisi olarak yeniden hayat bulurken The Exorcist'i havada kapar diye düşünmüştüm. Neyse, geldi en nihayetinde. Hem de gümbür gümbür geldi. Yeniden yapım olmadığının bilgin için pek mutlu olsam da ne yalan söyleyeyim elim oynat tuşuna giderken biraz çekindim. Ama gördüm ki mevzu bahis hikâye pek başka. Oylar hâlâ William Peter Blatty'nin The Exorcist eseri minvalinde geçiyor. Evet, buna zaten hepimiz hâkimiz. Zaten yapımcılar da dizinin geçtiği evrenin bildiğimiz The Exorcist evreniyle aynı olduğunu duyuruyor. Hatta minik göndermeler olur mu eskiye diye küçük soru işaretleri bırakmadı değil kafamda (Linda Blair'lar falan). Bunlara rağmen izlerken "İşte şey olmayacak mı?" gibi bir cümle kurmanıza imkân vermiyor bu yeni seri. Yine de kafamda dönen çığır bir soru vardı. Bu soru "Peki iddiası korku olan bu dizi, acaba beni korkutabilecek mi?" şeklindeydi. Zaten dizin piyasasında en büyük eksiği ciddi bir korku ürünüyken ve eldeki malzeme canavar gibi sağlamken başarılı olmama ihtimalleri gibi gibi aslında. Hepimiz bili-

YENİ DİZİ



yoruz ki korku projeleri genelde insanı korkutmaz. Rahatsız eder, gerginlik yaratır ya da içi şişirir. Asıl aksiyonu dostumuz jump scare'leri yaratır. Tabii ki dev korku unsurları bildiğimiz şekilde lanse ediliyor ama The Exorcist insanı ciddi ciddi ürktüyor, ne yalan söyleyeyim bazen korkutuyor bile. Ben izlerken korkma olaylarına pek sıcak bakan biri değildimdir ama The Exorcist, atasının sıfatı olan "en korkunç"u beyaz ekranda devam ettirecek gibi gözüküyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Bunu yazmazsam ötürüm; ilk bölümün finalinde çalan esnane müzik tüylerimi ürpertti. ★★★★★

HABER

GAME OF THRONES KONSERLERİ BAŞLIYOR!

Ama yalnızca ABD ve Kanada'da. Sınırlılık. Dizinin yaratıcılarına göre "akıl durdurucu bir deneyim" olacak olan konserler 2017 Şubatı'nda Kansas'tan başlayıp 28 eyaleti geçecek ve üstün teknoloji ürünü bir şov sunacak seyircilere. Canlı orkestra, koro ve daha önce görülmemiş görüntülerin zenginleştirileceği konserler dizinin 6 sezonundan en iyi kısımları müzikseverlerle buluşturacak. Bize de gelir mi bilmem ama muhteşem olacağı benziyor.

KARA KULE UYARLAMASI TEK FİLMLE YETİNMEYECEK

Geldi, geliyordu, gelecekti derken Stephen King'in devasa roman serisi Kara Kule nihayet önümüzdeki yıl sinemalarda bizlerle buluşacak. Madem geldin az daha kal dercesine yapımcılar şimdiden filme yandaş olacak bir TV serisinin hazırlıklarına başlamışlar bile. Idris Elba'yı yine Ronald rolünde göreceğiz fakat dizinin silahşorun gençlik yıllarını anlatacağı da sizdizinin bilgiler arasında. Yani bir nevi yan hikâye olacak olan yapım Kara Kule evrenini genişleterek olası devam filmlerine zemin hazırlayacak. Seri 2018'de bizlerle.



HABER

Spoiler!

1. SEZON FINALI

TV'DE CANDY CRUSH İZLEMEK İSTEYEN?

Yok artık dediğinizi duyar gibiyim. Ki ben öyle dedim. Ama korkmayın, şekerlemelerin sıkıcı hayatı üzerine konulu bir seri olmayacak bu arkadaş. CBS'nin yapımcılığında gelecek olan seri dev bir dokümanlık ekranda yarışmacıların birbirleri ve zamanla yarışacağı canlı bir şov olacak. 1 saat uzunluğundaki programın iki kişilik ekipleri karşı karşıya getirilip oldukça heyecanlı dakikalara sahne olacağı konuşuluyor. Artık ne kadar heyecanlanırsanız işte...

WESTWORLD'E EJDERHALAR GELİR Mİ?

Neden olmasın? Geçenlerde bir yemekte buluşan G.R.R. Martin ve Westworld'un yaratıcısı Jonathan Nolan'ın sohbetinde lafı geçen bir crossever durumundan bahsediyoruz. Westworld'ün orijinal romanında ve 1973 yapımı filminde Vahşi Batı haricinde de konseptler (Roma, Fantastik olarak Ortayağ dünyası) bulunmaktaydı ve Martin'in yapımcılara önerdiği şey de Westworld'e bir Westeros tadı katmak. Bu sayede GoT'de ölen karakterler android olarak Westworld dünyasında görünebilir, hatta bambaşka maceralara atılabilirler. Yani ilginç tabii ama olasılıklar düşük göründü bana son kerte.



EMRE SÜMER

YARATICILAR: Matthew Miller **ÖYUNCULAR:** Damon Wayans, Clayne Crawford, Jordana Brewster, Keeshia Sharp **İMDB NOTU:** 7,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Fox

LETHAL WEAPON

Artık o kadar da yaşlı değilim

Lethal Weapon'un uzun yıllardır bir final niteliğinde beşinci filmi beklerken reboot dizisinin duyurulması biraz sürpriz olmuştu. **Mel Gibson**'ın, **Danny Glover**'ın ve **Joe Pesci**'nin yerini kim doldurabilir ki? Akımda bu deli sonuçlar olsa da inanır olabildiğince ün yargısız şekilde izledim diziyi eski günlerin hatırla. Dizi seriyi modernize edeyim derken biraz özünden de sapmış gibi. Keza Michael Kamen'in blues melodilerinden sonra "Yo nigga!" tadında rap parçalar duyunca ne izliyorum ben dedim kendi kendime. Üstelik biraz daha dedektiflik dizisi gibi olmuş bu, laboratuvar

analizleri, çözülmesi zor olaylar falan. Ayrıca Riggs ayarsız bir adam olabilir ama bunda aksiyon sahnelerinin saçmalık dozunu biraz kaçırmışlar gibi. Roger da o yaşlanmış polis havasını vermiyor sanki, aktörü zımba gibi çünkü. Fakat Riggs'ın karısının ölümüne değinmeleri (işimi izlerken ağlatacak kadar da etkiledi), yer yer sağlam mizah anlayışı ve eski seriyi göndermeleri de hoşuma gitti. Aslında kendi başına fena sayılmaz ama klasik serinin tadını da alamadım doğrusu, zaten karakterler haricinde filmlerden hiçbir içerik de kullanmadılar şimdiye kadar. Kanka polis-dedektifler izlemeyi seviyorsanız bir bakılabilir.

EDİTÖRÜN NOTU: Eskinin tadı yok ama kötü de değil hani. ★★☆☆☆



JOHN WYNDHAM

TRIFFİDLERİN GÜNÜ

Günahlarınla yüzleşme vakti insanoğlu

Düşünsenize, 2 metre boyunda bitkilerin dünyaya ele geçirdiğini söyleyen bir kitap bu. "Meh" diyerek onu rafına koyuyorsunuz, değil mi? Koyamayın. Çünkü 8 filmi gibi bir konuya sahip gözükse de, aslında ortada ne dünyaya ele geçen bitkiler var, ne de kötü bir kurgu.

Triffidlerin Günü, kendi sonunu kendi getirmiş insanları hatırlarından ders mi alacağı, yoksa aynı hataları yeni kuracakları düzende de tekrar mı edebileceklerini romanı. Kaynağı yine insanlar olan bir meteor yağmuru sonucu dünyanın çok büyük bir kısmı kör olduğunda, gören as saydıkları insan modern bir kaosun içinde debelenip duracak. Bu

sırada yazar John Wyndham harika biçimde biyolojik silahlar, GDO ve doğaya karşı içlediğimiz her suçun bedelini nasıl ödeyeceğimizi mantık sınırları içinde anlatacak. Yıllarca görerek yaşamış insanların korkuluktaki tökezlerken, gören sayılı insanlar yeni bir çağın adımıyla atacak.

Bu bir bilimkurgu klasığı. 2 metre boyunda ve insan elinden çıkma truffidlerin ortada cirit atması söz konusu olsa da, bu insanlara karşı mücadelelini ele alan bir post-apokaliptik kurgu. İnsanın doğadaki yeri, kibri ve hatalarına karşı olan iyakarlı üzerine mütalaka kitaplığınızda olması gereken bir eser. **Hazal**

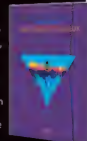
EDİTÖRÜN NOTU: Adıyla ve arka kapağıyla ters köşe yapan kitap, her bilimkurgu ve kıyamet sonrası kurgu severin okumadan geçmemesi gereken bir yapıt. ★★★★★

ARCTURUS'A YOLCULUK

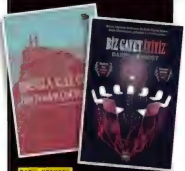
Hayatın anlamı hiç bu kadar karanlık olmamıştı

Arcturus'a Yolculuk, adının verdiği his gibi bir Aya Seyahat değil. Çünkü o karanlık. O okura meydan okuyan kara bir leke. Dahası, tüm bu karanlık doğuşu içinde "Gerçek hayat bu mu?" sorusunu sorduran bir de altmetne sahip. David Lindsay'ın 1920'de yazdığı ve ilk kez Türkçeye çeviren bu eseri öyle bir mihnet taşı ki, ardından Tolkien'e, C. S. Lewis'e ve Michael Moorcock'a da esin kaynağı olmuş. Çok katmanlı bir mucize gerçekten... Her şey başkarakterimiz Maskull'un bir toplantıya katılması, ardından da Tormance gezegeninin güneşleri tarafından derisi dağların halde uyanmasıyla başlar. Maskull bu gezegende ilerledikçe, üçüncü bir kol büyüyecek ve insanların hayatını emecektir. Tor-

mance'ta kahramanlar doğar ve öldürülür. Tapkı Maskull'un yol boyunca sayısız kişiyi öldürdüğü gibi. Dahası, kahramanımız bir davul sesi tarafından da yönlendirilmektedir. Peki bu yolun sonunda biz ne bekler? Maskull'u ne bekler? İşte orası, tam da bu kitabın doğasına yakışan bir çok dalgasından başka bir şey değil. Arcturus'a Yolculuk azıcık eskilmiş bir basyapıt. Hayatın ta kendisinin alegorisini olmakla birlikte, bugün bile özgün kalmış fikirleri ev sahipliği yapıyor. **Hazal**



EDİTÖRÜN NOTU: Eserin kimsi yarılarının sonraki yıllarda ne denli taklit edildiğini görmek zor değil. Buna rağmen kendi özgünlüğünü korumayı da başarmış bir yapıt var. ★★★★★



DAVID LINDSAY

BİZ GAYET İYİYİZ

Hayır, hiç de değiller!

Böl ödüllü bu kısa roman, kendilerinin gayet iyi olduğunu iddia eden, ama her biri paranormal dehşetlerden sağ kurtulmuş kurbanlardan oluşan bir grup terapisini konu alıyor. Her hastanın geçmişinde insanın kanını döndüren ve birbirinden psikopat olayların sonucunda yaşadıkları travmaları mevcut. Ancak hepsi paranormal olaylar oluncu inanılan oldukça az. Oysa bu terapinin başındaki doktor onlara inanıyor. Hem de sonuna kadar! Dahası, hiçbir alakası olmayan bu dehşetlerin kökünde sanki aynı şey var... Tuhaf, zaman zaman fantastik, tekinsiz ve kesinlikle eğlenceli bu kısa roman, artık kurguların tekdüzeliği ortamda ilaç gibi bir okuma sunuyor. Kısa yapıp ve özgün konusuyla farklı lezzetler arayanlara tavsiye olunur. Onlar gayet iyi, sizden n'aber? **Hazal**

URSULA K. LE GUIN

HER YERDEN ÇOK UZAKTA

Kendini başbaşa

Bu 94 sayfalık şaheser, 12 senelik kuşağının ardından yeni başkısına kavuştu! Le Guin in alışılmış fantezileri ya da bilimkurgularından bağımsız olarak, gerçek dünyada geçen bu kendini bulma öyküsünü yeniden bizlerle! Bir bilimde, diğeryine müzikte birer deha olan 17 yaşındaki iki gençin hikâyesi bu. Toplumun farklı ya da zeki olanı nasıl ortadan kaldırmaya çalıştığını Owen in gittikleri ve Natalie'nin sağlamlı dursuyla bizlere anlatan harika bir kitap. Eger gençseniz, bu kitabı şimdi okuyun ve emin adamlarla yolunuza devam edin. Eger bir yetişkinseniz, o her şeyden çok ama çok uzakta olan yüksek tepelere birlikte çıkalım ve ayaklarımızı aşağı sarkıtarak eski, karmakarışık ama güzel, çalkantılı günlerden bahsedelim. Ne dersiniz? **Hazal**



EREN ERYÜREKLİ

KORN

THE SERENITY OF SUFFERING

RATA-TTAKURA-KKARATAKKA-RA- RATA-TTAKURA

23 yıldır Korn'un ortalarında olması bana yaşlandığımı hissettiriyor. Yine de yeni albümü dinlerken hayvan gibi headbang yapmaktan kendimi alamadım. Zaten albümün gücüne tanık olduğunuzda sizin de eliniz ayağınıza dolanıp içinde patlayan enerjiyi nereye atacağınızı şaşıracağınızızdır muhtemelen. Zira Korn hiç olmadığı kadar sert gelmiş, iyi de etmiş.

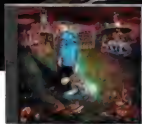
Direkt söylüyorum: Bu yeni albüm tüm beklentileri karşılıyor arkadaşlar. *Korn III* ve *The Path of Totality* albümlerinde ağır saçmaladıktan sonra politik olarak hayli keskin dönemleri olan *Paradigm Shift* ile umutları yeperten grup, yeniden içsel sorunlara ve çağımızdaki yabancılaşmaya vurgu yaptı ve albümde tam olarak eski tarzına dönmüş diyebilirim. Özellikle **David Silvera**'nın beyin ezen davulları ve 2013'te grubu geri dönen **Brian Welch**'in vahşi gitar riffleri albüme harika bir enerji katmış. Sözler genel olarak ikili ilişkilerdeki sorunlar üzerine kurul-

muş ve hafif tekrar havası var önceki albümlere göre. Özellikle *Untouchables* ve *Follow the Leader* zamanlarını sevenler bu albümden büyük keyif alacaklardır. Nü Metal'i icat eden ve başka birçok gruba da ilham veren ekibin biraz daha sertleştiğini söyleyebiliriz, lakin bu sertlik kesinlikle bayacak dereceye gelmiyor. **Jonathan Davis**'in iyice çeşitlenen vokalleri parçaları harika şekilde yönlendirirken bize de bu iç karartıcı fakat heyecanlı yolculuğun tadını çıkartmak kalmış.

Bu heyecanın kaynağı grubun uzun süredir şarkıları yazmak için kullandıkları bilgisayarları terk edip parçaları canlı çalıp kaydetmeleri olabilir. Yapımcı **Nick Raskulnec**'in grubu limitlerini zorlamaya iten yaklaşımı üyeleri başlarda zorlamış biraz, fakat sonradan özellikle gitarları aynı anda kaydetmek süreci hızlandırmış bile. Hollywood'da küçük bir stüdyoda yapılan kayıtlar sırasında *Issues* ve *Untouchables* zamanlarının ruhunu yakalayan grup kapak tasarımı da *Issues*'da kullandıkları aynı oyuncuğu kullanarak

eskiyle klas bir selam çakmış. Parçalar çok iyi. Nerden başlasam ki; örneğin ilk klip parçası *Rotting in Vain* tam bir klasik Korn şarkısı. Ağır gitarlar, yoğun bir bass ve davul harmonisi ve sonlara doğru çıldıran **Davis**'in "hayvan-vokali" de bonus olarak bu parçayı coşturmuş. *Black is the Soul*'un keskin yalnızlığı, *Everything Falls Apart*'in hayaletimsi atmosferi ve manik-depresif halleri sizi de bu karanlık dünya içine rahatlıkla sokup orada bırakacaktır. *Baby*'yi de unutmayalım, zira albümün en uzun ve tarz olarak en değişik şarkısı kendisi. Özellikle hafif funk ve brutal metal arasında yağ gibi akan melodiler ve değişik vokaller grubun tarzının doruğunda olduğunun bir kanıtı gibi.

İkinci yansı biraz tekrar hissi verse de sürdüğü 50 dakika boyunca eğlencesinden ve enerjisinden bir şey kaybetmeyen albüm rahatlıkla eski fanları toplayıp yenileri de kendine çekecek bir güce sahip. Ben baygıy sevdim ve Korn'u ne kadar özlediğimi de fark ettim albümü dinlerken.



EDİTÖRÜN NOTU: Supersonik yenilikler olmadan da taş gibi bir albüm yapılabileceğinin kanıtı. Hoparlör patlatma şenlikleri başlasın. ★★★★★

HABER

ATHENA
SES ETME

Bir sabah bilgisayarıma açarsanız, bütün sosyal medya timeli-ne'ninizin tek bir içerikle dolu-ğunu görür ve "Ne oluyor lan?" dersiniz ya. Hani herkes o içerik hakkında olumlu olumsuz atıp tutuyordu. İster istemez "acaba ben bu kavga'nın ne tarafındayım" gibi saçma bir sorumluluk hissedersiniz. İşte geçtiğimiz günlerde böyle bir içerik çoğumuzun bildiği ilk [eskil] SKA grubu Athena'dan geldi. Çıkan klip yaklaşık iki senelik albümleri Altüst'ün altın-o şarkısı. Açıkçası son albümü dinlemediğim ama bu vesileyle dinlemiş oldum. Albüm gerçek-ten belirli bir çitanın üzerinde ve Athena'nın da Türkiye'nin en iyi müzik topluluklarından biri olduğunu şüphe yok. Asıl mevzu ise Ses Etme için çekilen video klip. Kimi kesimler tarafından ayakta alkışlanan klip, kimileri tarafından da adeta yerin dibine sokuldu. Benim şahsi düşüncem ise; evet, ayrımcılık ve şiddet konusunda farkındalık oluşturmamak bir klipe olacak iş değil. Evet, belki Athena dinleyenler zaten birey haklarının farkında ve dü-ğün bir kafa yapısına sahip. Evet, bu duyarlılık amaçlayan video bence de izlemesi gereken kişiler tarafından hiç izlenmedi bile ama bir şekilde bu hareketi yapması önemliydi grubun. Çoğu müzi-sinin elini sürmeye çekindiği bir konuya parmak basmış oldu. Ki bu bile günümüz Türkiye müzik piyasası için hayli dışı dokunur bir adım **-Enre K.**

OPEETH
SORCERESS

1989'dan bu yana mahzun kalplere giren ve milletin hüznüyle kendine yat kat alıp sağlam bir şöhret yaratan bu depresif İsvçellilerin pek de beklemediğim albümü, yine beklemediğim şekilde iyi çıktı. Ama iyi dediysem de muhteşem değil yani. Grubun Heritage ile girdiği daha progressive yolda yeni bir durak olmuş Sorceress. Sözler yine acıklı, yürek dağlayıcı ve hüzünlü; buna karşılık melodiler ve zengin enstrüman çeşitliliği dinlerken içimizi huzurla doldurmayı başarıyor. Tabii bu huzurda en büyük pay yoğun akustik gitar kullanımı ve grubun beyni **Mikael Akerfeldt**'in artık iyice lokum kıvamına getirdiği vokallerinde. Hani kimi yerlerde

ninni söylüyor sanırsınız, o denli yumuşak ve sakin. Aynı adanın bir 10 yıl öncesinde brutal vokalde bir dünya markası olduğunu düşünüyorum da, zaman insanları ne çok değiştiriyormuş meğer. Albümde oryantal tatlar, bol bol melotron destekli jazz melodileri, akustik gitarlar, zaman zaman da heavy-metal tınılar kulağınıza çalınacaktır. Parçalar uzunluklarınd- dan ötürü sık sık değişim geçiriyor, bambaşka şey- lere dönüşüyor. Bu sık değişim bana biraz dağınıklık hissi verdiyse de özellikle geceleri çok tatlı gibi farklı bir çalışma bu. Grubun diskografisine ve metal müzikte farklı tatlar arayanların kütüphanelerine güzel bir ekleme.

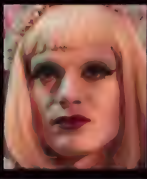
EDİTÖRÜN NOTU: Eğer eski Opeeth'i özleyenterdenseniz albüm sizi süküt-u hayale uğratacaktır. Yok, yeniliğe açkısızan bayacı maceralı ve keyifli bir albüm olmuş Sorceress. ★★☆☆☆

POETS OF THE FALL
CLEARVIEW

Poets of the Fall dinlediniz mi hiç? Dinlemedi- niz mi? Dinlemişsinizdir ama ya? İyi düşünün. Sonuçta Remedy'nin oyunları oynamamış kaç kişi var ki aramızda? "Alan Wake 2 nerede?" diye

ağlamıyor muyuz abi biz kaç senedir? *Poet and the Muse'u, War'u, Late Goodbyes'i* unu- madınız herhalde? Heh işte, o güzelim şarkı- ların ardındaki Finlandiyalı grup Poets of the Fall. Eylül sonunda yeni albümü Clearview'i çıkarmış bulunuyor. Sesine kurban olduğum vokalist **Marko Saaresto** sağ olsun, grubun alışıldık havası daha ilk şarkının ilk notasında dinleyiciyi yakalamakta zorluk çekmiyor. Başta güçlü başlayıp özlem gideren albüm, biraz da grup o alışıldık havasında kalarak enstrüman tarafında güvenli oynamayı seçtiği için, or- talarından sonra gazını azıcık kaybediyor. Son iki üç parçada da bu albüm çerçevesindeki kredisini tüketmeye yaklaşıyor. Sözler her zamanki gibi güzel ama ezgiler "doyamayana biraz daha" kafasından çok öteye gidebilmiş değil açıkçası. Ama bu kötü olduğu anlamına gelmiyor tabii ki.

EDİTÖRÜN NOTU: Puanımı dört olarak be- lirttim ama üç ile dört arası bir yerlerde düşünün siz. ★★★★★





İZAH ARALIK

RE:ZERO

Su "RE" tabirinde kesin bir keramet var

Sword Art Online'nin popülerleştiği "başka dünyada kısıtlı kalma" konsepti halen bolca kullanılıyor malum. Uyduruk seriler de var arada ama konseptin farklı farklı yerlerine oynayan çok iyi şeyler de izledik. Ne bileyim, Overlord olayı gerçekçi ve karanlık taraftan ele alırken Konosuba işi komple geyiğe vuruyordu ve ikisi de çok sağlamdı. Re:Zero ise "her şey" olmaya çalışıyor ve bu zor işi hiç de fena kıvrıyor.

İlk başta bayağı hafif başlıyor Re:Zero. Elemamız Natsuki Subaru durduk yere bizim dünyamızdan kopup kendisini fantastik bir dünyada buluyor. Sebebi hakkında hiçbir fikri yok, onu yönlendiren eden kimse de yok, etrafta leyla leyila dolanmaya başlıyor. Esas kızımız, ultra iyi yöreklili Emilia'yla tanışması, hırslı kovalamacıları falan derken bir şeyler oluyor ve Natsuki enteresan bir şey fark ediyor: Olduğu zaman "checkpoint" noktasına geri gidiyor (ve de bu özelliğinden

kimseye söz edemiyor).

Çok eğlenceli bir tarafı olsa da bu olayın draması asıl güçlü olduğu yanı Re:Zero'nun. Ölüyorsunuz ve belli bir noktaya geri gidiyorsunuz. Sizin o geçen zamanda yaşadıklarınızı diğer hiç kimse hatırlamıyor. O yaşadıklarınızı, gösterdiğiniz çabaları boşuna göstermişsiniz gibi oluyor bir taraftan. Natsuki çok gam sevdalı bir arkadaşımız sayılmaz, saçma sapana muhabbetlerle geiyik çevirmeyi seviyor daha çok ama bu geri dönüş olayı ve tekrar tekrar yaşadığı, bazen kendisini durumu kurtaracak kadar güçlü görememesini sağlayan acılı olaylar onun bile psikolojisine bayağı hasar veriyor.

Çok tragediyaya başlayacak derecede karakterler olmayar. Natsuki yaptığı gereksiz ve aslında bayağı zekice muhabbetlerle modu yüksek tutmayı başarıyor. Yan karakterler de aynı şekilde serinin en önemli artılarında. En başta "ya işte

klasik hizmetçi karakterleri" diyeceğiniz bir ikili var mesela ama bu derece klişe görünen karakterlerin bile kendilerini önemsetmeye başlamaları hiç de uzun sürmüyor.

Yalnız 15. bölüm... Uzun zamandır bu kadar insanı beyninden vuran bir bölüm izlememiştik. Fate/Zero'daki Caster'dan beri gördüğüm en başarılı "chaotic evil" karakter, bu bölümde yaşananlar, son sahne, yazıların akışı... Olduğunuz yere çivileneceksiniz, benden söylemesi. Ha, tek bir diyalogdan oluşan şahane bir bölüm de var, onun da hakkını yemeyeyim, o da çok etkileyiciydi.

Re:Zero - Starting Life in Another World (Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu) temposu sürekli yükseklerde seyreden, komedi-dram-aksiyonu başarılı bir şekilde bir araya getirmiş bir seri. Hikâyesinin daha gidecek çok yolu var, ilerleyen yıllarda yeni sezonlar kesin gelecekti, o zamana kadar bu ilk sezonu bir elden geçirin derim.

NORMAL İNSANLARLA
İLGİLENMİYORUM. EĞER
ARANIZDA UZAYLI,
ZAMAN YOLCUSU VEYA
ESPER VARSA GELİP
BENİ GÖRSÜN.

YENİ ANİMELER

■ Önce kimsenin okumadığı listemiz: Meiji Tokyo Renka, Sekina Aoi's Gamers, Tenshi no 3P, Zero Kara Hajimeru Mahou no Sho, Nyanko Days, The Royal Tutor, Schoolgirl Strikers, The Idolmaster Cinderella Girls, Mushroom Girls, Start Girls, şu Girls, bu Girls, yeni Twin Angel, yeni High School DxD, Sengokuchoyugiga (2. sezon), Yuki Yuna is a Hero (2. sezon), Thunderbolt Fantasy (2. sezon).

■ **Overlord**'ün derleme bir filmi yolda. Asıl bir devam serisi ister bu gönül...

■ **Konosuba**'nın ikinci sezonu Ocak'ta başlayıyor. Daha fazla sacmağla da aç bu gönül!

■ **Orange**'in ve **Prince of Tennis**'in devamlarını anlatan filmler yolda.

■ **Mechanical Arms** isimli tek bölümük bir anime projesi için Kickstarter kampanyası başlatıldı ve 25 bin dolarlık kampanya başarıya ulaştı. 2017 sonunda çıkacak.

■ 2017'de **One Piece**'in belli yerlerde gösterilecek olan "hologram" bir filmi çıkacak.

■ **Full Metal Panic**'in yeni animesinin 2017 sonbaharında başlayacağı açıklandı: Kalbimize taş basar bekleriz...

■ **Shelter** isimli çok güzel bir müzik videosu yayımlandı. İzleyiniz derim: tinyurl.com/ogz-109-shelter

■ Geçen ayın tekrarı gibi olacak ama **Your Name**, filmi Japonya sinemalarında resmen kırılmadık rekor kırarak, büyük fenomen haline geldi.

J.C 30 OLDU

En önemli anime festivallerinden J.C. Soft 30. yılını kutluyor. Yıllardır anime dünyasıyla birlikte ilerleyen J.C. Soft'un 30. yıldönümü için hazırladığı bir dizi video, fotoğraf ve animasyon serisi burada.

3 yıl boyunca J.C. Soft'un J.C. Soft 30. yıldönümü için hazırladığı bir dizi video, fotoğraf ve animasyon serisi burada.

KISA KISA

■ **Anime endüstrisi** 2015'te %12 büyümüş ve yaklaşık 18 milyar dolarlık bir değere ulaşmış. 2014'te de %10'luk bir büyüme vardı.

■ **Amazon Kindle**'in mangalar için olan bir modeli çıktı nihayet. Şu an yalnızca Japonya'da satılıyor ama.

■ Tokyo'daki **Comic-Con**'da erkeklerin crossplay yapması yasaklandı (bayan karakter cosplay'i yapmaları yanlı).

■ Haruhi, Lucky Star gibi animelerin yönetmeni **Yutada Yamamoto** animelerin çok moe'leştiklerinden, bu yeni dönemi kabullenmekte zorluk çektiğinden şikâyet etti. İronik tabii,

yönettiği animeler moe kültürünü yapı taşlarından.

■ **Haruhi** demişken Hare Hare Yukai dansı büyük fenomendi zamanında (şu yani: tinyurl.com/ogz-109-hare). Serinin 10. yılı şerefine bir yarışma düzenlendi ve yine küçük çaplı bir Hare Hare Yukai akımı ortaya çıktı (ve hayır, benim de Hare Hare Yukai yapabilirim sözleri tileri tamamen, komple yalan!).

■ **Gundam**'ın ünlü **One Year War**'undan sonra geçen bir belgeselmiş gibi hazırlanan **Behind the Front** isimli live-action bir video yayımlandı: tinyurl.com/ogz-109-one-year

■ **One Piece**'in mangakası Oda Eiichiro'nun editörleriyle yapılan bir söyleşi Oda-san'ın kendi adanmışlığını editörlerinden de beklediğini gösterdi, onlardan "One Piece için ölmelemini" istiyormuş. Tabii yanı geyiktir de

kendisinin günde 3 saat uyuyup kalan bütün zamanını **One Piece**'e ayırdığı düşünülürse...

■ Tüm ciltleri bir araya toplayan 2.400 sayfalık bir **Death Note** cildi çıkıyor. Birinin kafasına vurursanız gerçekten de **Death Note** işlevi görülebilir.

■ **Rurouni Kenshin** için bir yan hikâye anlatan, 2 bölümlük bir manga yazarı Nobuhiko Watsuki: **The Criminal Ashtaro**. Aynı şekilde **Rose of Versailles** için de 2 yeni bölüm çıkacak ve Marie Antoinette'i konu edinecek.

■ **Hetalia**'nın mangakası bu kez de filmleri konu edinen bir manga yazarı ama adını yazmayacağım şimdi. Çarşaf gibi.

■ Bir lise projesinde öğrenciler **K-On**'un Go Go Maniac'ını çalan Tesla Coil yaptılar: tinyurl.com/ogz-109-tesla

■ Yaklaşık 500 kişiye "90'lar öncesinden hangi animenin yeniden yapımı gelsin istersiniz?" diye soruldu. **Galaxy Express 999** birinci geldi, **Macross**, **Akira**, **Dragon Ball**, **Sherlock Hound** ve **Captain Tsuba** onun arında yer aldı.

■ Bir başka 500 kişiye favori "gag" mangaları soruldu. **Dr. Slump** açık ara lider çıktı anketten. **Gintama** ve **Bobobo-bo Bo-bobo** onu izledi (umarım doğru yazmışım).

■ Tam 10.000 kişiye sormuşlar: "2000'lerin en çok sevdiğiniz bayan vokall anime şarkısı nedir?!" A Certain Scientific Railgun'un **Only My Railgun**'i hafiften fark atarak birinci oldu. **Lyrical Nancha A's**'in **Eternal Blaze**'i, **Air**'in **Tori no Uta**'sı, **Bakemonogatari**'nin **Kimi no Shiranai Monogatari**'si ve **Gundam: Seed Destiny**'nin **Reason**'i onu takip etti.

GÜZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ



FLIP FLAPPERS

Okadar saçma, akli havada, çlgün, acayip bir seri ki... Beyniniz döndürmek istiyorsanız, çok sağlam bir animasyon kalitesi olan *Flip Flappers* gibisini bulmanız zor. Türün (7) en iyi örnekleri *Humanity Has Fallen* ve *FLCL* gibi yapımları aratmıyor.

iki uça geziniyor bu sezon. Ya sakın sakın edirtörlükten, yemek yapmaktan, shogi oynamaktan bahsediyor seriler ya da paralel evrenler, uçan kaykaylar, gövdeyi götüren kanlar, bıdı bıdı konuşmalar falan derken beyin ambelasyonu yaşıyor. Her iki uçtakiler de kaliteli yapımlar yalnız, beklendiği gibi çok sağlam bir sezona giriş yaptık. Aşağıdakiler dışında süper devam serileri olduğunu da hatırlatayım bu arada: Gundam: Iron Blooded Orphans, Natsume Yuujinchou, Ajin, Haikyu, Sound Euphonium, Wagnaria gibi gibi...



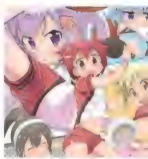
DRIFTERS

Kafayı çızmış bir seri daha size. İlk bölümde yaşayacağınız şaşkınlığı törpülememek adına çok bahsetmeyeyim ama fena ters köşeleri: çok değişik, sert ve üst düzey bir animasyon tarzı olan süper bir aksiyon serisi. Çok da kanlı ayrıca. Hell-sing'in yarabıcısını zaten, aksini beklemiyorduk.



SCORCHING PING PONG GIRLS

Her sezon bir sürü olan sevimlili, kızlı animelerle aranız nasıl biliyorum ama ben en azından en iyilerini keyifle takip ediyorum. Bu sezon da bu konudaki ilk tercihim *Scorching Ping Pong Girls* oldu. Yani daha ciddi ve kaliteli bir masa tenisi serisi istiyorsanız 2014 yapımı müthiş yapım *Ping Pong'a* alalım sizi. Bu çitir çerez bir şey.



IZETTA: THE LAST WITCH

Bizimkine çok benzeyen alternatif bir dünyada, bizimkine çok benzeyen bir 2. Dünya Savaşı atmosferindeyiz ancak burada olayların merkezinde bir cadı var. Gerçekçi savaş atmosferine büyü sosu katıyor, çok ciddi olmayan ama yine de ciddi sayılabilecek bir anlatım sunuyor, bunları da üst düzey bir prodüksiyonla yapıyor. Sezonun iyi giriş yapımlarından.



POCO'S UDON WORLD



Bilmeyenleriniz olabilir, Udon, Japonya'da yağın olarak tüketilen bir yemek türü. Büyük şehirlerde başlanı olamamış, babasını kaybettikten sonra köyüne dönmüş ve babasının meşhur Udon restoranını biraz isteksizce işletmeye başlamış Souta'nın ve bir tiiki-çocuğun etrafında dönen, çok hafif ve çok keyifli bir seri. Ayrıca uzun zamandır bu kadar iyi açılış-kapanış müzikleri dinlememiştik.

KENDİ KENDİNİ EĞİTEN BİLGİSAYAR

Varacağı sonuç belli: "İnsanlık komple zarar ziyan."

Bu anlar yapay zekâ üstüne fazladan düşüncüyorum ister istemez. Bir yandan Westworld, bir yandan da geç de olsa oynamaya başladığım SOMA derken başka ne olacaktı? Sadece bu eserlerle kalmıyor tabii, gözümün önünden kâh HAL geçiyor kâh GLaDOS. Ama böyle haberler geliyor ki, artık kabullenmek gerek: Yapay zekâyı sadece düşünmüyoruz; bizatihi sürecin içindeyiz ve onun muazzam yükselişine tanıklık ediyoruz. Bu ay Belçika'daki Libres de Bruxelles Üniversitesi'nden (ULB) gelen bir haber, bu yükselişin en son örneklerinden. Kendi kendine öğrenebilen (self-learning) bir bilgisayarımız da var artık.

Söz konusu olan iki farklı yapay zekâ algoritmasının, rezervuar hesaplama (reservoir computing) ve geri yayılmanın (backpropagation) bir arada kullanılmasıyla geliştirilen analog bir bilgisayarın kendini eğitilmesi ve verilen görevleri yaparken kademeli olarak kendini geliştirebiliyor olması. Rezervuar hesaplama, insan beyninin bilgiyi işleme süreçlerini taklit eden nöral bir algoritmayken, geri yayılma ise sistemin binlerce ilade edilen sayıda yinelenen hesaplama yaparak hata payını düşürmeye ve sistemin kendini geliştirmesine yarayan bir yöntem.

Bu bilgisayarın benî en çok heyecanlandıran yanı, şimdiden geleceğin bilgisayarları olarak lanse edilen kuantum bilgisayarın iyi bir alternatifi olarak düşünülen (standart) rezervuar bilgisayarlardan daha iyi hesaplama ve problem çözme kabiliyetlerine sahip oluşu. Yani Moore yasasının sınırlarına eriştiğimizden mütevellit "daha hızlı" olabilmek adına düşünülen iki iyi alternatiften birini "hesap kitap" bakımından sollamış durumdayız bu güzel bilgisayar. **-İhsan A.**

Söz konusu araştırma:

<https://tinyurl.com/igz-108-89new-makibae>



ARAMAYA İNANMAK

Gün gelecek hepimiz göbekli HDD'lere dönüşeceğiz

Daha geçen ay dedim, "kendimizi çok büyütüyoruz, Allah'ın uzay-kırsından bize mesaj yollamasını, selam çıkmasını bekliyoruz" diye. Ama şimdi 'seviyorsan git konuş bence' durumu da malum; o yüzden uzaylı arama çabasına diyecek hiçbir sözüm yok. Hoş, koskoca Çin hükümetinin yanında benim gibi sıradan bir adamın esamesi mi okunur zaten? Evet, durum ciddi, Çin gibi bir dev yanına Stephen Hawking'i de alıp uzaylı aramaya çıkmış baksanıza.

Açıkçası bu işin, Hawking gibi olaya "aman hanımlar-beyler ayık olalım da Mayaların hazin sonunu biz de uzaylılar karşısında yaşamayalım" temkinliliğiyle yaklaşan bir ismin katılımıyla yapılacak olması epey rahatlatıcı ve sevindirici. Peki, Çin, Hawking falan ne alaka? Olan biten kısaca şöyle: Çin Ulusal Gökbilim Rasathaneleri (NAOC), Rus işadımı Yuri Milner ve Hawking'in birlikte kurduğu ve tek gayesi dünya dışında yaşam olup olmadığını öğrenmek olan Breakthrough Initiatives ile işbirliği

yaptı. Ve bu çarpıcı işbirliği sadece FAST adındaki dünyanın en geniş radyo teleskobunu çevrimiçi hale getirmiş olmadı, aynı zamanda bu koca bebeği Hawking ve Milner'in da kullanımına sunmuş oldu. Teleskobun genişliğinin dört Amerikan futbol sahası büyüklüğünde olduğu belirtiliyor. Ayrıca bu işbirliğinin kapsamında, Amerika'daki Green Park teleskopu ve Avustralya'daki Parkes rasathanesi gibi, dünyadaki diğer önemli radyo teleskoplarının topladığı veriler de işe koşulacak.

Dünya dışı yaşamı keşfetmeye dönük tutku artık sadece lafta kalmıyor, bu örnekte görüldüğü gibi koca koca devletler ciddi meblağları da gözden çıkarıyor bu uğurda. Bu gerçeğin yanında, elbette uzaylılarla iletişime geçmenin doğuracağı sonuçlar üzerine epey spekülasyon da yapılıyor haklı olarak. Ama bana soracak olursanız meraklıyım derim; en azından "birileri beni gelsin de keşfetsin" narsizmine yeğdir.

-İhsan A.



KUZEY KORE'DE DEMOKRATİK İNTERNET KEYFİ

Bir sen, bir ben bir de Kim Jong-un

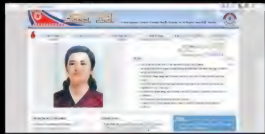
Su tarih itibarıyla dünya üzerinde sadece .com ve .net uzantılı 140 milyon'dan fazla domain var sevgili okur. Bunlara .tr uzantısı örneğinde olduğu gibi diğer ülke uzantılarını da eklerseniz rakam daha da kabarıyor. Ne bereket değil mi ama? Kore Savajını takip eden süreçte ileri demokrasiye geçen ve internetle tanıştığımız son birkaç on yılda da dünyanın en özgür internetini kullanıcılarına ulaştıran Kuzey Kore, maalesef dış muhrakların tehditlerinden ötürü bu bereketten nasiplemiyor. Zaten nerede çokluk orada dışı değil mi ya? Kimsesizlerin Kim'i) Jong-un ülkesinde .kp uzantılı sadece 28 site varmış. Bu 28 siteyle sınırlı şekilde, etiyale sütlüye bulamadan özgür özgür takılmıyormuş Kuzey Kore vatandaşları.

Şimdi ciddileşelim ve 2016

dünyasında yaşanmakta olan bu acıklı vaziyeti, dünya kamuoyunun öğrenmesine neden olan olayı konuşalım: Aslında bu sızıntı Kuzey Kore sistem yöneticilerinden kaynaklanan bir sorunla alakalı. Tesadüfen keşfedilen sorun, herhangi bir kullanıcının ülkenin ad sunucusuna "bu domainle ilgili tüm bilgileri alabilir miyim?" sorması durumunda, otlumla yanıt alınmasına sebep olmuştur.

Sitelerin içerigine gelince oldukça yavan şeylerle karşılaşırız: Air Koryo isimli Kuzey Kore havayolunun ve Kim İl Sung Üniversitesinin sayfaları dışında, Güney Koreli gençleri hedef alan "Güneyin çocukları uyuşturucu batağında" tadındaki anti propagandalara da rastlıyoruz. Ne diyelim efendim, bu kadar özgürlük, bu kadar ileri demokrasi düşman bağına.

-İhsan A.



SAMSUNG TAM PATLADI!

Marka değeri büyük hasar gördü



Samsung Galaxy Note 7 bu ayı tam anlamıyla çalkaladı. Koreli firmının iPhone 7'ye rakip olarak çıkardığı telefon, pek çok yerde alev almaya ve hatta patlamaya başlayınca, firma önce telefonun satışı, daha sonra da üretimini tamamen durdurdu. Sorunun kaynağına dair araştırmalar yapıldığını belirten Samsung, müşterilerinin can sağlığının her şeyden önemli olduğuna dair

romantik laflar da etmekten geri kalmadı. Tabii, Hatta bazı müşterilere yanmayan kutu bile göndermişler. Tabii sadece Samsung tarafı değil olay, dünya çapında tüm hava yolu ulaşımında Galaxy Note 7 taşınması yasaklandı 17 Ekim itibarıyla.

Sorunun kaynağına dair bu yazının yazıldığı an itibarıyla çeşitli teoriler ortaya atılıyor

ve en çok ön plana çıkan husus, tüm bunlara sebep olanın Galaxy Note 7'nin tasarımıyla alakalı olduğuna dair. Telefonun ön ve arka taraflarındaki aşırı kavimsi dev bataryayı sıkıştırdığı ve patlamaya sebep olduğu konuşuluyor.

Samsung her ne kadar konuyla ilgili başından beri sorumlu bir tutum sergiliyor gibi görünse de sanki kazan aygı öyle değil. Bir reddit postunda Koreli bir kullanıcı, telefonun Güney Kore'de hiçbir şey olmamasına satışının sürdüğünden şüphe ederken, aynı başlığa yazan Tayvanlı bir kullanıcı aynı durumun ülkesi için de geçerli olduğunu söylüyordu. Yine 18 Ekim tarihinde Çin'de öfkeli bir kullanıcı, ülkesinde "bunların bataryası farklı ama" güvencesiyle satılmaya devam edilen Galaxy Note 7'yle ilgili kendi çektiği bir videoyu yayınladı; hatta firmanın bu videoyu yayınlaması için ona para teklif ettiğini bile iddia etti. Videoda Galaxy Note 7, yakalanmasına sebep olan şekilde çayır çayır yanıyordu.

An itibarıyla Samsung'dan sorunun kaynağına dair bir açıklama gelmiş durumda değil. Ama söz konusu olayın Samsung'un itibarını da, tıpkı yeni çıkardığı ürün gibi patlattığı neredeyse şimdiden kesin! **-İhsan A.**

FİBER İNTERNETTE TBPS DEVRİ

"Nokia ne yapıyor şimdi?" diye soranlara

Bi Türkiye'de hâlâ AKK konusuduralım, el diyarlarda araştırmacılar internet hızı mefhumunu kökten değiştirecek araştırma ve deneylere imza atıyorlar: 1 Tbps hızında internet! Aslında iki sene evvel Danimarka'da laboratuvar ortamında pratik olmayan şekillerde Tbps limitleri zorlanmıştı; ancak bu ay Nokia Bell Labs, Deutsche Telekom ve Münih Teknik Üniversitesi araştırmacıları kafa kafaya verip, gerçek ağ koşulları ve değişen trafik seviyelerinin simüle edildiği bir ortamda fiber optik üzerinden bu hızı aşmayı başardılar. Peki, bu nasıl mümkün oldu?

Nokia bu başarının arkasında yatan sırrın "Probabilistic Constellation Shaping" (PCS) ismini verdiği teknik olduğunu söylüyor. Normalde fiber optik teknolojisinde, ağ iletişimindeki tüm konstellasyon noktaları kullanılırken, bu yeni modülasyon tekniği sayesinde, sistem daha düşük genliğe sahip noktaları seçmeye zorlanıyor ve bu sayede veri aktarımı kesinti ve seslerden etkilenmeye daha az meyilli hale geliyor. Bu da yaklaşık

%30'a yakın daha hızlınmış veri aktarımı demek.

Sonuçlar her ne kadar ümit verici olsa da birtakım ciddi dezavantajlar da mevcut. Örneğin kablolu ağların bu denli yaygınlaştığı bir dönemde PCS, verimlilik için sağlam bir kablolu ağ altyapısı gerektiriyor. Kaldı ki bu denli hızlı veri transferi için şu anki standart kablolu ağlarda da ciddi güncelleştirmelere gidilmesi şart. Zira şu an yaklaşık 100 Gbps üzerine çıktığında, yoğun talep için içine girildiğinde yetersizlikler hisli oluyor.

Sonuç olarak her ne kadar PCS'nin uygulamaya konmasının ve sözü edilen hızların olağanlaşmasının önünde daha çok vakit olsa da, bir yerlerde hız rekorları kırılıyor olması ve internetin gitgide daha da hızlanması insana iyi hissettiriyor. Hızlı internetin bizim diyarlarda da uğraması dileğiyle diyelim.

Nokia'nın konuyla ilgili açıklaması da şöyle: tinyurl.com/ogs-109-nokia **-İhsan A.**



KOLONİLEŞME

ELON BİZİ BURADAN GÖTÜR!

■ NURETTİN TAN

Uzun bir seyahatten geldikten sonra kapının kilidini açıp kendi evinize ilk adımınızı atmak kadar güzel bir duygu yok. Sanırım bu herkeste aynı hissi uyandırıyor. Kendi krallığınız, alışık olduğunuz konforlu, sessiz, size ait olan topraklarınız... Hele ki uzun bir aradan sonra tuvaletinize kavuşmak aynı bir zevki Krallar gibi tahtınıza kurulu, en savunmasız olduğunuz anda evinizde olmanın verdiği güvenle doğum sancılarınızı çekersiniz. Ev gibisi yoktur. Özellikle taşınacağınız zaman büyük bir üzüntü içini kaplar, değil mi? Öte yandan büyük ölçekli düşüncüğünüz zaman eviniz sadece bu dört duvardan ibaret değildir. Asıl evimiz yaşam dolu ekosistemle size kol kanat geren, hayatta kalmanız için Goldilocks'ta tutunup size bütün imkânları cimretçe sunan Dünya'dır. Ama biliyor musunuz, değil mi? Üzücü olsa da bir gün bu harika pezegeminden taşınmak zorundayız, bunu insan ırkının hayatta kalması için yapmalıyız. Çünkü hiçbir şey sonsuza kadar sürmüyor, buna yaşı Dünya'mız da dâhil.

Babanız petrol kralı değilse hemen hemen hepimizin belirli bir günlük rutini var; sabah kalkıyorsunuz, işe ya da okula gidiyorsunuz, çalışıp eve geliyorsunuz, biraz dinlenip ders çalışıyorsunuz ya da işten eve getirdiğiniz raporlarla uğraşıyorsunuz. Sonra yatıp ertesi gün aynı döngüye devam etmek için gözle-

rimizi kapatıyoruz. Güneş batıyor ve doğuyor, aynı şeyleri tekrarladığımız hayatımız sürüp gidiyor. Bize her ne kadar basit görünse de aslında bu sıkıcı döngünün içinde bir pamuk ipliğine bağlı olduğunuzu farkında mısınız? Değişseniz 65 milyon yıl önce Dünya'nın hakim ırkı olan dinazorlara hayatın nasil bir kumar olduğunu sorabilirsiniz.

Dünya'nın sonunun gelmesi için ıla bizim onu endüstriyel aç gözlülüğümüz ya da nükleer savaşlarla yok etmemize gerek yok. Zaten muhtemelen o bizi doğal afetlerle üzerinden temizleyerek kendisini kurtaracak. Ama uslu bir çocuk olsak bile 5 milyar yıl sonra Güneş'imiz ölmeye başlayacağı için her halükârda Dünyada kalırsanız, 5 milyar yıl uzun bir süre ama hey! Uzun sonsuz karanlık bir boşluk olsa bile içinde birçok tehlike barındırıyor. Bunlardan en önemlisi de dinazor örneğinden yola çıktığımız göktaşları. Hiç Apocifis diye bir şey duydunuz mu?

KIYAMET SANDIĞIMIZDAN DAHA YAKIN

Apophis Mısır mitolojisinde ölüm ve karanlığın tanrısıdır. Muhtemelen çoğunuzun bundan haberi yoktu ama 2010'da yapılan hesaplamalara göre 13 Nisan 2036 tarihinde Apophis adı verilen bir göktaşı dünyamıza 20%





Wallops Flight Facility'de, Dünya'ya gönderilecek olan Apollo 11'in kuyruklu uzay aracı. (Sağda) Apollo 11'in kuyruklu uzay aracı. (Sağda) Apollo 11'in kuyruklu uzay aracı.

İhtimalle çarpıyor olarak hesaplanmıştır. Eğer zararsız bir göktaşı olsa ismini Mickey Mouse ya da Tiffany gibi daha sevimli bir şey koyarlardı eminim. Her şey kötü gider de Apophis dünyayı ziyaret ederse göktaşı Pasifik Okyanusu'na, Santa Monica'nın 500 kilometre ötesine çıkılacaktır (bu durumda Riot Games'in Santa Monica'daki ana ofisini taşıması zekice olur). Apophis öyle bir hızla düşecek ki okyanusta 4,5 kilometre derine daldıktan sonra patlayacaktır. Yarattığı patlama gene 4,5 kilometre çapında bir kaviteyona neden olacaktır (Kaviteyone: Akan bir sıvıda alçak basınç bular boşluklarının oluşmasıdır). Çarpmanın etkisiyle 5 apartman boyunda tsunami dalgası oluşacak, kaviteyondan okyanusta yarattığı buğula sular geri dölcek ve sular tekrar 5 apartman boyunca yükselcektir. Bu şu anlama geliyor: Amerika'nın bütün batı sahil şeridi 20'ye saniye aralıklarla devasa tsunami dalgaları ile 40 defa dövülecektir. Tahmin edilen hasar 10 trilyon doları buluyordu. Eğer Apophis'in yörüngesini değiştirmeye yapılacak tek şey bütün batı kıyı nüfusunu tahliye etmek olacaktır. Fakat 2013'te yapılan hesaplamalara göre göktaşının yörüngesinin bizimle kesişmeyeceği ve çarpma ihtimalinin 190.000'de bir olduğu hesaplandı. Rahat

nefes alabiliriz ama her 80.000 yılda dünyamıza Apophis büyüklüğünde bir göktaşının düştüğü gerçeğini unutmamamız gerekir.

Bu örneği vermemin sebebi Dünya'mızın dış tehditlere karşı ne kadar kırılgan olduğunu göstermek içindi. Öyle ya da böyle buradan ayrılmamız lazım ve Güneş Sistem'inde gödebileceğimiz tek bir uygun gezegen var, o da Mars. Bilim insanları 2050 yılına kadar Mars'a insanı yolculukların başlayacağını tahmin ediyordu. Fakat cesur atımlarıyla bilinen Tesla'nın sahibi Elon Musk geçen ay yaptığı açıklamayla bu tarihi 2030'a geri çekti.

ELON MUSK VE SPACEX

Elon Musk 28 Haziran 1971'de Güney Afrika'da doğdu. Commodore sayesinde 10 yaşında bilgisayarlarla ilgilenmeye başladı. 12'sine başladığında kodlama öğreniyordu. Çok genç yaşta olmasına rağmen Blaster adlı oyununu bir dergiye satarak 500\$ kazandı. Çocukluğu boyunca akrabaları tarafından taciz edildi. En kötü günlerinden birisi, bir grup kabadayı çocuk tarafından merdivenlerden aşağıya fırlatılıp, baylına kadar dövülmesiydi.

"Bir göktaşı ya da süper bir volkan bizi yok edebilir veya dünyamızın dahi karşılaşmadığı bir tehlikeyle yüzleşebiliriz. İnsan eliyle üretilmiş virüs. Kazara oluşturulmuş bir mikro kara delik, felaket büyüklüğünde küresel ısınma veya daha keşfedilmemiş ama sonumuzu getirecek bilinmeyen herhangi bir teknoloji... İnsan ırkının evrimleşmesi milyonlarca yıl buldu ama son altmış yılda kendimizi tümden yok edecek nükleer silahları yarattık. Er ya da geç bu küçük mavi ve yeşil toptan hayatlarımızı uzaklaştırmalı ya da soyumuzun tükenişiyle yüzleşmeliyiz." - Elon Musk



ASGARDIA

Aerospace International Research Center'dan Igor Ashurbeyli ve UNESCO'nun uzay bilimleri komitesinin başkanı; bir grup mühendis, bilim insanı ve yatırımcı ile beraber, uzayda kurulacak ilk ülke Asgardia için kolları sıvadı. Bu yıl duyduğumuz en çılgın fikirler arasında ilk sırada aday Asgardia Projesi, dünya milletlerinden bağımsız, kendi kanunlarını koyan, çalışan bir uzay ulusunu olmayı hedefliyor. Asgardia'nın amacı Birleşmiş Milletler'e katılmak fakat yörüngede bağımsız bir millet bulunması konusunda yasal ve uluslararası ne gibi protokol uygulanması gerektiği ve mümkün olup olmadığı şu an belli değil. İsteyen herkes Asgardia vatandaşlığı için başvurabilir fakat Birleşmiş Milletler üyeliği alınana kadar bir Asgardia vatandaşı olarak dünyada takılmak zorunda kalacaksınız. Bu iddialı proje için teknolojik detaylar, lojistik ve sermaye kaynağı gibi soruların hepsi havada kaldığı için tamamen bir fantezi olarak unutulup gitmesi muhtemel.

KENDİ KENDİNİ ÜRETEBİLEN ROBOTLAR

von Neumann Machines, ismini ünlü bilim-insanı John von Neumann'dan alır. Kendisi Theory of Self Reproducing Automata'nın babasıdır. Bu şu anlama geliyor; eğer insanoğlu evrendeki müthiş uzaklıklara varmanın bir yolunu bulmazsa başka güneş sistemlerini keşfetmek ve yerleşmek için en kolay yol oraya kendi kendinin kopyalarını üretebilen robotlar göndermek. Uzun uzay yolculuklarına dayanmayacak ömrüyle göz önüne alındığında çok mantıklı bir fikir gibi duruyor çünkü bize en yakın güneş sistemi Alpha Centauri tam olarak 4,4 ışık yılı uzaklıkta. Bu robotlar gittikleri gezegene, ya da da asteroid kuşağına yerleşerek üs kuracak, maden çıkartacak, kendilerini kopyalayacak ve sonunda geldikleri geminin aynısından üreterek bir sonraki duraklarına gitmek için hazırlanacaklar ve bulundukları durağı bizim için hazır konuma getirecekler ki bu gerekli teknolojiye kavuşup vardiğimizde her şey hazırlanmış olsun. Günümüzdeki yayay zekâ çalışmaları ve 3D Yazıcı olanakları bu fikrin gerçekliğini arttıran unsurlar. Çok yavaş ilerleyen bir süreç olmasına rağmen eğer gerekli süre boyunca soyumuzu tüketmezsek kendi kendini üreten robotlar sayesinde bütün Samanyolu Galaksisine yayılabiliriz.



MARS KOLONİ PLANI: MARS ONE

Musk'ın planları heyecan yarattı ama ondan evvel Mars'ta koloni kurma projesi başlatan biri daha vardı. Arno Wielders'in iki sene önceki Mars One atılımını hatırlıyor musunuz? Mars One ilk duyurulduğunda çok ilgi çekti ve yaklaşık 200.000 kişi içinden 30 kişiyi Mars'a göndermek için seçmişlerdi.

Arno Wielders'in Mars One projesi ilk insanlı aracını 2026'da göndermeyi planlıyor. Proje ilk duyurulduğunda büyük bir sansasyon yaratmış olsa da zaman içinde gerekli parayı nereden bulacakları sorusu Mars One'in gerçekçiliğinin sorgulanmasına neden oldu. Seçtiği yolcuları belirli aralıklarla Mars'a yollayacak şirket, kolonistler için gerekli malzemeleri de önceden planlanmış tarihlerde Kızıl Gezegen'e gönderecek. Kulağa hoş gelse de gayet masraflı ve riskli bir yöntem olduğunu belirtmek lazım.

Mars One sitesine girdiğinizde ve biraz kuraladığınızda karşınıza çıkan her sayfada tasarım çizimleri görürsünüz. Yapıldırılmaya başlanmış herhangi bir elle tutulur çalışma bulunmuyor. 2026 yılı yakın tarihi bir programı öngören firmadan daha ciddi bir planı tanıtmak beklemek gayet doğal. Hazırlanma planlarına baktığınızda 2017 yılında mürettebatın eğitimi olduğu görülüyor. Mars One bu eğitimi Reality Show tarzında halka sunup, başlıca toplama başlıca. Lakin antlaşmaları televizyon kanallarıyla kontratlarını iptal edeli bir hayli oldu. Şirketin kendisine bir büyük miktarda bağış yapan Mars kolonisti adaylarına öncelik tanındığı haberleri de çıkmıştı. Her bir erzak kapsülünün Mars'a gönderilme maliyetinin 30 milyon dolar civarı olduğunu düşünüyorsanız ciddi maddi sıkıntıları olacak gibi görünüyor.

Mars One ile Kızıl Gezegen'e gidecek olan yolcuların biletleri tek yöne. Giden Mars'ta ölmeyi göze alarak gönüllü oluyor yani. Bu projenin neresinden baksanız bir No Man's Sky üçkâğıdı kokuyor. Başarırlar ya da başaramazlar, onu yakında göreceğiz ama Kızıl Gezegen'e kolonileşmeyi planlayan ilk firma oldukları için bir miktar saygıya hak ediyorlar.



iki farklı üniversiteden fizik ve ekonomi alanında başarıyla mezun oldu. 1995'te babasından aldığı 28.000\$ ile Zip2 adlı şirketi kurdu ama hayali olan CEO koltuğuna oturamadı. Compag, Zip2'yi 3075 milyona satın aldı. Musk'ın bundan kendisine düşen pay 22 milyon \$'dı. Kendisinin bütün başanlıklarını yazarsam bir sayfaya rahatlıkla yerleş olacağım için bilmeniz gerekenleri (bittir) çiziyim. X.com adlı e-posta ile ödeme yapmayı sağlayan sitede 10\$ milyon yatırım yaptı. Sonradan şirketin ismi PayPal oldu ve Musk hayali olan CEO koltuğuna oturdu. Elektriklik araba ve akü ile evlere enerji sistemi sağlayan Tesla Motors'un lideri. SolarCity yani Amerika'nın ikinci en büyük güneş enerjisi sağlayan şirketin sahibi o. Hızlı ulaşım sistemi Hyperloop ve halka açık Yapay Zeka çalışmaları... Ve nihayetinde (bittir) ilgilendiren kosmoloji.

2001 yılında Elon Musk uzay seyahatlerine ilişkin ilgisiyle gaebeilmek umuduyla "Mars One" projesini hayata geçirmeye çalıştı. Sıra etidisi yaratıcak mıyattır bir ekipmanı Kızıl Gezegen'e indirilip, toprakta ekin yetiştirmek istiyordu. Bu yüzden fırlatma roketlerinin tekallini elinde tutan Rusya'ya gidildi fakat Musk öczmez muamelesi gördü ve geri dönmek zorunda kaldı. İlk yıl sonra yenilediği ekip ile Rusya tekrar ziyaret edildi ve Ruslar bir fırlatma roketi için 8 milyon \$ istediğinde Musk toplantıyı öfkeyle terk etti. Geri döndüğü anda bir roketin yapımı için gerekli sermayeyi, satış fiyatının sadece 4%'ü etidisi hesapladı. O gün daha ucuz fırlatma roketi yapılabileceğini fark ederek 100 milyon \$ sermayeyle SpaceX'in temellerini attı (yani Ruslar farkında olmadıkları kendilerine ciddi bir rakip yarattı).

SpaceX'in ilk özel roketi var. Falcon serisi roketler piyasadaki en ağır yükü taşıyabilen ve güvenli bir şekilde Dünya'ya roketleri geri

inir yapabiliş piyasanın en iyi cihazları uydur fırlatma için kullanılıyorlar. Dragon ise yük ve mürettebat taşıyor. 2012 yılında Dragon, ISS'e başarıyla yapıştı başlanan ilk özel şirket roketi oldu. Dragon'dan evvel bu görev Soyuz roketleriyle Rusların tekelindeydi.

OLAY MARS'A AYAK BASMAK DEĞİL, ORAYA TAMAMEN YERLEŞMEK

Musk 2040 yılında Mars'ta tam 80.000 kişilik bir koloni kurmak istiyor. Bu yüzden Falcon ağır motorlu bir donatılmış bir Dragon roketi. Kızıl Gezegen'e ilk varacak kolonistlerin alması için 2018 yılında Mars'ın erzak taşıyacak. 2024 yılında ilk kolonistler Mars'a gitmek için Dünya'dan ayrılacaklar. Peki kulağa bu bilim-kurgu filmi gibi gelen planlar nasıl yapılacak ve ne kadar gerçekleştirilebilir?

Elon Musk'ın hayali Mars'a ilk adım atacak insanı göndermek değil. Tam kendisinin beklendiği gibi hedefi daha önceden kimsenin öngörmediği ve cesaret edemediği ölçekte çünkü Musk, Mars'ta bir şehir kurmak istiyor. Konuşmasında sürekli "Mars'ta medeniyet kurmak, sayıda seyahat eden insan ırkı, gezegenler arası ulaşım" cümlelerini tekrarladı. Eğer insan ırkı olarak kendi sonumuzu getirmiş yada mega bir volkan patlamasıyla Dünya bizi üzerinde silmek istemezse bile gezegenimizin kozmik bir felakete kurban gidebileceğini söyledi ki bu konuda gayet haklı, o yüzden size yazının başındaki Apophis örneğini vermiştik.

Yaptığı bir buçuk saatlik konuşmasında Mars'ta kurulacak koloninin nasıl yürüyeceği, suyu ne şekilde içilecek hale getirip, insanların nerede kalacağından hiç bahsetmedi. Söylediği tek şey 42 yıl içerisinde Mars'ta kendi kendine yeten bir

Mars'a gidecek uzay gemisinin yakıt tankının büyüklüğünü görüyorsunuz. Geliştirilmiş karbon fiberden üretilen bu yakıt tankı projenin hazırlanması en zor adımlardan bir tanesi.

Falcon Heavy Falcon ailesinin en ağır ve en hızlı üyesidir ve gelecekte uzayda ilk kez Dünya'ya tek bir fırlatma ile geri döndürülebilir.

şehir kurulabileceği idi. Bütün konusma robot teknolojisi, Dünya'dan kalış, yörüngede yakıt ikmali, hangi yakıtın kullanılacağı, üzereydi. Sanırım SpaceX için Mars'ta yerleşim kurmaktan daha çok oraya nasıl gideceğimize daha büyük bir problem teşkil ediyor. Musk proje için dört önemli aşamadan bahsetti: 1) Tamamen tekrar kullanılabilirlik, 2) Yörüngede yakıt ikmali, 3) Mars'ta yakıt üretimi, 4) Doğru yakıtı kullanmak.

Mars'ta şehir kurulabilmesi için kullanılacak uzay gemileri yolcularını alarak Dünya'dan kalktıktan sonra yörüngeye oturacak. Fırlatıcı olarak Falcon roketleri kullanılacak. Falcon, uzay gemisinden ayrılıp, dünyaya geri dönmek, bir sonraki gemiyi yörüngeye taşımak için işi yapacak (tekrar kullanılabilir roket Mars yolculuğu maliyetini muazzam düşüren bir etken) ve bu işlem sadece 20 dakika tutacak. Uzay gemisi yörüngede biraz beledikten sonra Dragon (muhtemelen o zamana kadar Dragon ile yörüngedecek) yakıt ikmali yapacak ve sonrasında uzun yolculuk başlayacak. Elon Musk bu şekilde 1000'den fazla uzay gemisi ve milyonlarca ton kargo göndermeyi hedefliyor. Fakat ilk etapta yollanması istenen kişi sayısı 80.000.

KİMLER MARS'A GİDEBİLİR?

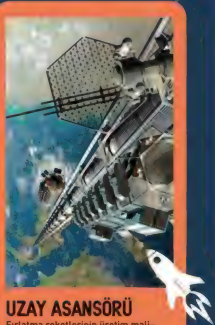
Cevap basit: Parası olan herkes Mars'a gidebilir. Mars yolculuğu için özel bir eğitime ihtiyacı olmadığı söyleniyor Musk. Bu da akıllara kilit noktalar için kendi personellerini gönderdiğini gösteriyor. Projenin şu an görünen toplam maliyeti 10 milyar dolar. Mars yolculuğu olmak isteyen varsa şu an için 200.000'den fazla sayıda Mars roket teknolojisi geliştirme, maliyetleri kısip bu ücreti 100.000'e çekmeyi umduklarını belirtti. Bir Tesla elektrikli otomobilin 80.000 olduğunu düşünürseniz başka bir gezegene seyahat etmek için büyük bir meblağ olmadığını

varsayabilirsiniz. Ama...

Musk konuşmasında ilk kolonistlerin olma ihtimalinin olduğunu söyledi. Uzayda seyahat ederken ölüme güzel bir fikir olsa da ölüm kimse için ilgi çekici bir deneyim olmayacaktır. Kendisinin Mars'a gidip gitmeyeceği sorulduğundaysa: İstedim, ama ilk turda ölüm riskinin çok fazla olduğunu bildiğini, eğer ölüme SpaceX'in başına geçecek kişinin Mars'ta koloni kurma planlarını iptal etmek isteyebileceğinden korktuğunu açıkladı. Fakat her şey başarılı bir şekilde giderse, Mars'ta yapamayacağını anlayan kolonistlerin istediği zaman geri dönme hakları da var çünkü SpaceX'in harika uzay gemisi Mars ve Dünya arasında sürekli mekik doluyacak teknolojiye sahip. Musk gemileri sayesinde atmosferi olan herhangi bir gezegene ya da aya inebileceklerini ve bu şekilde tüm Güneş Sistemi'ni ziyaret edebileceklerini belirtti.

Peki yakıt? Uzay gemisi (ismi daha belli değil ama Heart (if Gold koyabileceğini söyledi.) Mars'a vardığında yakıtını tüketecek. Ama Mars seçtikleri metan bazu yakıtı üretmek için bütün bilgilere sahip, dolayısıyla geminin deposunu doldurup geri yollamak sorun olmayacak. Kız Gezeğin atmosferini zamanla sırtı toprağı ekilebilir hale getirmek için uzun vadeli planları arasında.

Elon Musk in planları kulağı çalınca geline olabilir. Ama bu başarılı adam şimdiye kadar imkansız görülen birçok projeyi gerçekleştirdi. Yaptığı konferanstan sonra bilim insanlarından hiç kimse söylediklerine karşı çıkmadı. Taktikler (i) ki nokta vardı: Musk'ın hedeflediği zaman çok kısa ve parayı nereden bulacağını... Lakin Musk Mars'a vardığı işlere baktıktan sonra kimse Mars konusunda ona karşı bakiş oynamak istemiyordu.



UZAY ASANSÖRÜ

Fırlatma roketlerinin üretim maliyetlerinden dolayı (çünkü o zamanlar geri dönüşümü kullanılmıyordu) yörüngeye insan ve araç taşıyacak daha ucuz yollar düşünüldü ve bunlardan birisi de dünyadan uzaya uzanan tam 35.800 km yükseklikte bir uzay asansörüyü. Uzay asansörü fikri ilk olarak 1895'te Konstantin Tsiolkovsky tarafından ileri sürüldü. Günümüze gelindiğinde fikrin halen geçerliliğini koruduğunu görüyoruz fakat asansör için hem çok kuvvetli hem de hafif bir malzeme gerekiyor; o da karbon nanotüpleri olacak gibi görünüyor. Buradan atılacak sondaların rahatlıkla Jupiter'e kadar gideceği hesaplandı. Yalnız büyük bir sorun var; o da iyice çöplüğe çevirdiğimiz yörüngemizde döniş dolanan enkaz parçaları. Uzay asansörü bunlara kafa kafaya gireceği çarpışmalarla dayanacak bir madde-dene yapılmadı ya da halat herhangi bir pozisyon halinde hareket edilebilecek şekilde dizayn edilmedi. Uzay asansörü tartışmaları halen devam ediyor ama SpaceX'in yörüngeye çıktktan sonra dünyaya geri dönen roketleri sayesinde artık bunun gibi fantastik bir cihaza ihtiyaç var mı onu zaman gösterecek.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

...

</BODY>

</HTML>

AYIN AKSESUARİ: OYUNCU FARESİ

Sağlam tık, sağlam farede bulunur.

Oyunları çalıştırmak için evvela sağlam dahili bileşenler şart. Ama bunun yanında, özellikle yüksek rekabet gerektiren GZS, MOBA, DVO ve FPS gibi oyun türlerinde, harici bileşenlerin de oyundan keyif almada nasıl hayati önem taşıdığını biliyoruz. Bu yüzden siz sevgili Oyungezerler, başta çevrimiçi ortamlarda olmak üzere oyun deneyimini fevkalade iyileştiren oyuncu fareleriyle ilgili dikkat edilmesi gerekenleri aktaralım istedik.

Diğer tüm farelerde olduğu gibi burada da, ilk başta yüzey performansı ve sağlamlığa dikkat etmemiz gerekiyor; zira oyuncu faremizin uzun süreli kullanılabilir olması öncelikle öneme sahip. Özellikle düşük yüzey performansı olan farelerin insanı GZS'lerden tutun FPS'te kadar nasıl madara ettiğini yaşıyan bilir. Bundan sonra kullanıma alışkanlıklarıyla alakalı olarak, DPI (dots per inch) gibi birtakım

teknik terimler devreye giriyor. Yüksek DPI ayar desteği elbette çok önemli. Ama DPI ayarını (fare çok hızlı ya da çok ağır kalıyorsa) anlık yapabilmeyi sağlayan ek tuşların ne denli kolay erişilebilir olduğu oyun sırasında çok daha önemli hale gelebilir. Sonra bilhassa FPS müdavimleri için, farede açılabilir düzeltme (angle snapping) gibi özelliklerin açma/kapama seçeneğinin olup olmadığı da mühim. Mesela her oyuncu açılabilir düzeltme kullanmayabiliyor ya da bu özelliği silahına göre kullanmak isteyebiliyor. Ayrıca MOBA/DVO gibi oyun türlerinde, atanmış makrolara kolay erişim sağlayan ek tuş takımları da tercih sebebi. Tabii tüm bunlarda, profil çıkarmazsa imkân veren programların da ne denli kullanışlı olduğunu evvelden araştırmanızı tavsiye ederim. Son olarak farenin elinizi yorup yorup olmadığını ve genel olarak ergonomisi ile tasarımının tarzınıza uygun olup olmadığına dikkat etmelisiniz, sonuçta kendisi uzun bir yol arkadaşısı olacak.



TAVSİYELER

• ViciTing Laser Gaming Mouse:

Amazon fiyatı: 17 Dolar
(Bütçeye uygun oyuncu fareleri)

• Corsair Gaming SCIMITAR RGB MOBA/MMO Gaming Mouse:
Amazon fiyatı: 72 Dolar
(MOBA için yüksek bütçeli oyuncu fareleri)

• Logitech G Pro Gaming Mouse:
Amazon fiyatı: 78 Dolar
(FPS oyuncuları için yüksek bütçeli oyuncu fareleri)



Yeni

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunlar grafikleri kökleyerek oynayabileceğiniz düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncelerini ortamlara ayarlarda, en yeni oyunlarına düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumdaki bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmızın gerekecek.

GPU	CPU	AMA KASTI
GTX 1050 TI	F3 8300	MSI 1050M PRO-D
620 TL	360 TL	190 TL
RAM	SSD	ÖZEL AYARLAR
WINDORER 8GB DDR4 2400MHz	128GB M.2 NVMe SSD	CORSAIR V5500 CP-9000001-E3
160 TL	137 TL	160 TL
TOPLAM: 1.627 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~2000 TL)

İşte şimdi modern oyunların efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başlıyoruz. RX 470'le fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editleme, animasyon yapmak gibi işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatalım. Ama bununla yakın zaman oyunlarının çoğunu nispeten iyiyle değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakin.

GPU	CPU	AMA KASTI
MSI RX 470	C 6100	MSI 610M MORTAR ARCTIC
890 TL	420 TL	380 TL
RAM	SSD	ÖZEL AYARLAR
WINDORER 8GB DDR4 2400MHz	128GB M.2 NVMe SSD	SHANGHAI 128GB M.2 NVMe SSD
230 TL	130 TL	370 TL
TOPLAM: 2.420 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (5000+ TL)

Diğer adıyla "züfört çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, mastüstü arkaplanınızda "MILLET AÇ, AÇ" diye Yigit Özgür karikatürünün editlenmiş görselesiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi halfayza aban işlere girebilirsiniz. Bu defa bolca RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	AMA KASTI
GAIBYTE GTX 1080 WINDORER OC 8GB	i5 6600K	ASUS Z170 PRE GAMING
2700 TL	870 TL	630 TL
RAM	SSD	ÖZEL AYARLAR
WINDORER 16GB DDR4 2400MHz	256GB M.2 NVMe SSD	SHANGHAI 128GB M.2 NVMe SSD
450 TL	250 TL	310 TL
TOPLAM: 5.630 TL		



"OYUN ATEŞ EDİYOR MORUK!"

Sapanım var, kullanmaktan çekinmem! Tabii yarattıktan sonra...

Siz bilirsiniz, ben 90'larda doğudum. Oyun dediğinde bir tür düşmanın, bir tür silahın olacak benim için! Çünkü mücadele olmadan hayat nedir ki? Dolayısıyla, bu hafta oyunumuza birkaç düşman ekleyecek, sonra da vuracağız. Yapacak çok işimiz var, geygoyu kula kesip kolları sıralayalım. DEV'e hoş geldiniz.

UMULMADIK TAŞ

Ah, en sevdiğim silah! Silahın Spac'e batınca bir taş fırlatabiliyor dışık dışık olur benim. Şöyle de mi? E hadi o zaman!

Önce DASY'yi yarattım. Kendisini bir obje olarak yarattıktan sonra, hangi koşullarda dünyeye açılacağını tanımlayacağım. Erim objemizi açtı, yeni bir Event tanımlayacağım. Bu seferki Step olmayacak - ateş edeceğiz, her saniye ediyor olmak istemiyoruz. Sapan bu, makineli tüfek değil. Hatırlarsanız, Step event'leri, Game Maker'ın, oyunun her anı, yani Frame'i için yeniden ale aldığı durumlardır. Hayır, bu defa çok daha basit bir event türü kullanacağız: Key Press.

Key Press, Game Maker'ın hayatı kolaylaştıran öğelerinden. Oyun sırasında bilgisayarı klavyesinden gelen tuş komutlarını, oyunda karşılık gelecekleri komutlara tanımlamanız için süreci hızlandıran bir tür araç.

Key Press - Spac'e seçin. Şimdi, Spac'e baskıldığında ne olacağını tanımlayacağız. Create Instance'i seçin. Objeye kutusuna,

taş objemizi koyacağız. X ve Y değerlerini girmeden önce, aşağıdaki "Relative" kutusunu işaretlediğinize emin olun. Relative, yani göreceli, bizden Erim objesinin yaratacağı objeyi, o an Erim objesinin bulunduğu koordinatlara göre belirtiyor. Yani bunu işaretlemesiniz, X ve Y'ye gireceğiniz koordinatlar, doğrudan odanın X ve Y kesiminde belirecektir. Biz, taşımızın her zaman önümüzde belirmesini istiyoruz. X değerimizi 4, Y yi 0 bırakalım. O olması sonun değil, çünkü Erim objemizi yaratırken, hatırlarsanız merkezini Sprite'in merkezine ayarlamıştık. Değerleri girdikten sonra OK'e basıp çıkalım.

İLK TAŞIMI ATİYORUM

Aslında, şu anda kasetleriniz Spac'e basınca taş "yaratılıyor" olmalı. "Run Game" ile oyunu bir test edelim.

Siz de gördüğümü gördünüz mi? Taş hepsele atılı kaldı, değil mi? VAY CANINA!

Evet, Spac'e baskıldığında önümüzde taşlar oluşuyor ama bir yere gitmiyorlar. Çünkü neden gitsinler ki? Daha bunu yapmaları gerektiğini söylemedik. Kodumuza dönelim, bir Move Fixed aksiyonu atayacağız. Sağa doğru, 5 hızında ve "Relative" olacak.

Tamamdır. Artık taşlar uçabiliyor. Şimdi, ekranı dışına çıkan taşların yok olmasını sağlayalım. Bunun için Game Maker'dan hayatı çekilir yapan

yeni bir Event: Other than "Outside Room" u seçelim. Bu event, obje odadan dışarı çıktığında gerçekleşecek aksiyonu belirtiyor. "Destroy Instance" seçiyoruz. Oyunu şimdi test ederseniz, taşlarımız artık atabiliyor olmalısınız.

TARAMALI SAPAN

Şimdi, taşlarla ilgili son bir detay kaldı. Şu anda, Spac'e baskıldığında hızla taş atabiliyoruz. Yani hızla basarsak taramalı tüfek gibi garip bir etki alıyor olacağız. Belki oyununuzu böyle tasarlamak isteyebilirsiniz. Klasik Metal Slug gibi oyunlarda ateş etme hızınız gerçekten de neredeyse kesintisiz olabilir. Fakat burada biraz daha yavaş bir saldırm yapacağız ve iki taş arasında biraz süre koyacağız. Bunun için ilk olarak bir "Alarm" yaratacağız. Nedenini birazdan açıklayacağım. Alarm 0 yaratıldıktan sonra, en son yaptığımız "Key Press Spac" event'ine dönüyoruz. Bir kod ekleyip yazmaya başlayalım: $f(alarm[0] + -1) alarm = 100;$

Alarm dediğimiz şey, Game Maker'da zamanlama yapmaya yarar. Alarmlar, Frame değerleriyle çalışıyor. Yani kol saati için saniye neyse, alarm için de o birim zaman frame. Bir alarm kurduğumuzda, ona atadığınız değer, obje yarattığı anda frame frame geriye saymaya başlıyor. O'a geldiğinde, tanımlanan aksiyonlar devreye sokuluyor, son olarak da -1 değerine geliyor; yani artık geriye saymıyor.

Burdaki satırlar da bu koşulla başlıyor.



Game Maker'dan hayran çekilir yapan yeni bir Event: Other'dan "Outside Room". Bu event, obje odadan dışarı çıktığında gerçekleşecek aksiyonu belirliyor.



Eğer, düşünür, alarm'ı, saymayı bilmiyoruz. -1 olmuştur, onu tekrar 100 olarak ayarlar. Simdi, biz Space tuşuna bastıkta 100 frame sonra, Alarm 0 event'inde belirlediğimiz şeyler gerçekleşecek. Alarm 0'a bir kod yerleştirtilim.

Alarm'ın create ile çalışması

Bunun ne olduğunu kaptınız mı? Öncelikle Create Event'imizin ayrıntı yanında, Alarm bitğinde, belirlediğimiz koordinatlara belirlediğimiz objeyi yerleştirecek. Şimdi oyunu test edin? Ha? HA! Ne dedim? Oluşu değil mi? Artık daha gerçekçi bir hızla BİAS atabiliyoruz sevgili okur. Haydi, şimdi gidip bu daşları atacak bir şeyler yaratalım.

DÜŞMANININ BAŞINA

Kabuslarında sürekli yer aldığını için, şu dünyadaki en büyük düşmanımı BARBUNYA'yı Game Maker'a bir Sprite olarak, erken görünüşünü hayalinden çizmekle pek zorlanmadım. Akıl sağlığı yerinde, kimse barbunyayı sevmeyiz, dolayısıyla onu düşmanımız yaparak oyuncu kitlesinin gönlünü alabiliriz. Dahiyane!

Barbunyayı öncekiler gibi bir obje haline getirdikten sonra temel özellikler atayacağız. Sağa-sola geçecekler, duvara çarpınca yön değiştirecekler, yanlarından kaykayınca çarparsanız vurulunca sersemeyecekler ve ölümlüdeki ay, kaykayla yanlarından geçtiğimizde verecekleri farklı bir tepki olacak ("Kojima aşkını ölümlüdeki ay kaykay" mı dediz? Yaay!). Eğer size değerlerse, Erim barbunya yemis olacak ve canı gidecek. Can mekaniklerini de ileri sayılarda göreceğiz. Bu sayda, ilk yapay zeka karakterimizi yaratıp, kendi rutinlerini uygulamasını ve ortamına tepki vermesini sağlıyacağız.

Hemen bir Create event'i oluşturup, yeni bir kod aksiyonu yaratalım.



/// Değişkenler Belirli

```

yön = 1;
fad = 0;
kaykay = 0;
zile = 0;

```

Burada yaptıklarımı zaten biliyorsunuz. Yalnızca "yön" değerini ilk defa gördük. "Yön" olarak -1 tanımladım, bu da sola bakıldığında tanımlamak için kullanılacak. Bir sonraki adımda neden böyle yaptığımı daha iyi anlayacaksınız. Sağ yerine sola bakarak yaratılmasının sebebi ise basit: Klasik platformer kafasında bir şey yaptığımızdan, karakterimizin doğal ilerleme yönü sağ, düşmanların sol olacaktır. Yapacağınız oyuna göre bu tür şeyleri de değiştirmek isteyebilirsiniz elbette. Bir Step event ekleyip, kod girilince:

```

zile = yön * 10;
zile += grav;

```

Şimdi "yön" değişiminin anlamları gördünüz mü? Sola bakıyorsa, hareket hızını 0-1 ile çarparsak, hareket yönünü "-1" yönüne

alabiliriz oluyoruz.

DUVARLARA ÇARPAN BARBUNYA

Şurada, bu düşmanlara etrafındaki dünyaya birer aykırıydığını göstermek istiyordum. Çarpma ve dışarı gibi mekaniklerden bahsediyordum. Bunları geçen sayımda Erim objemizi için zaten tanımlamıştık ve fizik kanunları sonrada harika ayrıntı olacaktı. O halde Erim objesinin Step event'indeki kodu bir ziyaret edelim ve içinden //Notay Çarpışmalar ve //Dikey Çarpışmalar adlı kısımları doğrudan kopyalayıp, barbunyanın deminki kodunun altına yapıştırmak suretiyle ekleyelim. Presto! Artık sevgili düşmanlarımız da fizik kanunlarına köle.

Ayrıca, demin daş için uyguladığımız "Outside Room" Destroy Instance' event'inin ayarlarını bu düşmanlar için de tanımlamamız mantıklı olur.

Şen bir değişiklik yapmamız gerek. "Yıkay" çarpışmaları" kısmının altında, zile değerini 0'a ayarladığımızda son sahnin altına ufak bir eklemeye.

```

Notay = 1;

```

Böylece, duvara temas emiklerimiz artık düşmanlarımızın ekseninde ters yöne dönecekler. Şu anki haliyle oyunu test ederek bayığı eğlenebilirsiniz. Room editöründe, düşmanlarımızın duvarlara çarpıp, düşene ve sekerek çukurlara doluşacağı acımasız küçük deneyler yapmakta serbestsiniz.

ASİL DAYAK SONRAKİ AYA KALDI

Bu ayki yerimiz dolmadın, önümüzdeki ay kader pratik yapmanız için, bu ayki sayıda öğrendiklerinizde çözebileceğiniz bir soru soracağız. Az önce ucuruma düşen ve oda sınırları dışına çıkan barbunyalı, biliyorsunuz yok olacak şekilde ayarlandı. Dolayısıyla bir kere hepsi düştü mü, onlarda daha fazla oynamak için bölümü baştan başlatmak zorundasınız.

Şizden istediğim, barbunyalıların ucuruma düştükten sonra yok olmak yerine 3 saniye beklesinler ve bölümün onlar için güvenli bir noktada tekrar belirsinsin. Bunun üzerinde çalışın, önümüzdeki ay Kaykay sözüm var, unutmayın! -J Erim

PIXEL

VS // KONSOL // YAZIT // ORADAYDIM



Ömer: Sevgili Nurettin şimdi ben iyi örneklerine saygı duymakla beraber kişisel olarak FPS'leri pek de sevmiyorum. Üçüncü şahıstan, karakterin ense traşını görerek yardımının tadını hiç vermiyor mirim. Diyorlar ki sen de FPS'leri TPS'lerden daha çok seviyormuşsun. Pek de empati kuramadığım insan gruplarındamışsın hani.

Nurettin: Sevgili oyun gurusu Ömer kardeşim, sevdiğim TPS'ler olmakla beraber ana karakterin arkasına takılıp dışardan bir kamera ile oyundaki kahramanın sırtını, poposunu görmek hiç hoşuma gitmiyor. Ha Tomb Raider oynuyoruzdur o zaman kesinlikle hayır demem. Ama bir Gear of War nedir şimdi? Steroidli abiler geçildi... Ehem, neyse... Ben oyunun içinde olmayı seviyorum, gözden gösteren açılar beni daha çok atmosfere sokuyor, basit bir tiri-di tecrübesi yaşıyor. Nesini seviyorsunuz muhterem (sözüm Tomb Raider'dan dışarı)?

Ö: Guruluğun uzağından yakınından geçmediğimi bir not edeyim önce de; FPS'lere uzak olmanın bir sebebi de itiraf etmek gerekirse fizyolojik. Yani ben oyun

oynama eylemini tabiri caizse hayvansal bir şekilde gerçekleştirip bir oturuşta 8-10 saat kalkmamayı tercih ettiğimdendir kafam gözüm dönüyor FPS oynarken. Bildiğin midem bulanıyor yahu. Ama o bir kenara, bayan karakterli TPS'lerin manzarasının güzelliği de diğer kenara, hani FPS'lerde oyuncu iyice o karakter kendisiymiş gibi hissetsin diye karakterler genelde konuşmaz ya, tilt oluyorum! Dishonored'i deneyeyim dedim geçen, evet mekanikler şahane, dünya şahane, hikâye şahane vs. de "sen süpersin, kraliyetin bir numaralı elemanısın, sen söyle yaparsın, söyle kesersin" falan bir sürü şey söylüyorlar, bizim Corvo garibim ağzını açıp bir kelime etmiyor. Tuhafıma gidiyor Nurettin reyiz... Hâlbuki bak Mass Effect'e, Uncharted'a, The Last of Us'a falan... Gördüğüm bütün FPS'lerden daha inandırıcı şekilde anlatıyorlar hikâyelerini.

N: Güzel bir noktaya parmak bastırдың sevgili Ömer. Bazı FPS'lerde karakterin konuşmaması gerçekten saçma ama genellikle göze batan bir durum değil kanımca. Şimdi Half-Life serisi kötü mü demek istiyorsun? Arkadaşlar Ömer Half-Life kötü diyor, bakın, duyun ey



SON JETON

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

» Velilik yerine deliliği seçmiş ve Orta Dünya'da ne varsa sunmuş bir Yüzüklerin Efendisi oyunu.

SYF. 128



DOSYA

NEFRET EDİLEN BOSS'LAR

» Zor oldukları için, geçemediğimiz için değil (len azından her zaman değil) ama bir sebepten gıcıgı bu tiptere.

SYF. 132



MEDYA

BEETHOVEN

» Eve köpek almak istiyorsanız ama babanız karşı çıkıyorsa bu filmi ona sakın ola izletmeyin. Mümkün değil olmaz o iş yoksa.

SYF. 136



TPS

ahali (konuyu değiştirmek)!!! TPS'lerde sevmediğim şey şu aslında; kurşunlardan atlayıp, zıplayıp nasıl kurtuluyorum gözümlüğün yağında yumurta kurayım Ömer? Bak Alan Wake'dir falan çok severim o mantıklıdır mesela. Ama bir Max Payne olsun (onu da severim ayrı konu) Neo muym abi ben? Nasıl zıplayıp kaçıyorum roketten, mermiden? FPS olduğunda o kadar göze batmıyor "Kalkanım var ehe ona sekti" deyip için içinden yırtabiliyorsun misal. Ama hakkını vermem lazım TPS'lerin hikâye anlatımı çok daha iyi. Bir The Witcher olsun, The Last of Us olsun. Kötü desem çarpılırım.

Ö: Ya severdim eskiden Half-Life'da şu 3 muhabbetlerinden öyle bir baygınlık geldi ki seriden nefret eder oldum, ismini görünce Max Payne gibi yüzüm ekşiyor artık, o derece. Ne diydük? Ha, gerçeklik demişsin de o topa hiç girmeyelim istersen. Kurşunlardan delik değil olmuş adamın siperi sinip soluklanmasa, "oh bi ferahlık geldi" triplerinde hemen iyileşmesi artık neredeyse her FPS'de var mesela (bazı TPS'lerde de var da çıkırtma şimdii). Ama benim anladığım kadariyle sen online maçlara girip vurulma sevdalıssın. Eh o konuda da

şöyle yumruğunu masaya vuran bir TPS olmadı, onu da itiraf edeyim (belki For Honor'a artık). Kendimi tekrar ediyorum gibi olacak ama benim kil olduğum FPS'lerin doğası değil. Hikâye anlatma kültürü. Yani ne bileyim, Mass Effect'in hikâyesi FPS şeklinde de anlatılabilir ama yok işte öyle bir FPS. Farklı bir hikâye anlatım tarzları var, eyvallah ama o kadar hikâyeleri övülen BioShock'un, Half-Life'in, Dishonored'in falan vermeye çalıştığı dramatik hissiyat bir The Witcher'inkinin onda biri değil. Bir kez daha, onların da yeri ayrı tabii.

N: Velihai her ne kadar sen TPS hayranı ben de FPS müptelası olsam da ikimiz de her oyunu ayrı etmeden oynuyoruz kimir, onu anlamadım ben. Kutudun babam bile çıksa oynarım! Yok olmadı bu... Bir de an itibarı ile Overwatch Halloween kostümlerinin hepsini açtım, nasıl bir heyecan nasıl bir mutluluk. Bak o da FPS!

Ö: Eh ben de açıp Mafia III'te derge toplamaya devam edeyim o zaman. Efendim? Otomobil dergisi tabii, ya ne olacaktı?

N: Mafia III koleksiyon sürümünde sabun da veriyorlar diyorlardı da inanmıyordum...



HOBERLER

■ Metallica'nın St. Anger albümünün yanındaki DVD'de Damage Inc. isimindeki bir oyunun fragmanı vardı: ama sonradan ses seda çıkmamıştı. "Silahı Carmageddon" gibi özletilebileceğini ve çoktan iptal olmuş oyunun videoları düştü internete:

[Metallica'nın St. Anger albümünün yanındaki DVD'de Damage Inc. isimindeki bir oyunun fragmanı vardı: ama sonradan ses seda çıkmamıştı. "Silahı Carmageddon" gibi özletilebileceğini ve çoktan iptal olmuş oyunun videoları düştü internete:](#)

■ SNES'e yapılan ama çıkmayan, çıkmadığı için de bayağı fazla insanı üzen **Socks The Cat**. Kickstarter'da destek anyor: [Socks The Cat](#)

■ Retro oyunculuğun önemli şirketlerinden **Piko Interactive** tam 7 tane zamanda kaybolmuş oyunu çıkaracağını duyurdu: Custodian (Atari Jaguar), Smart Mouse (Sega Mega Drive), Generals of the Yang Family (Sega Mega Drive), Sumo Slam (Sega Mega Drive), Iron Commando: Koutetsu no Senshi (SNES), Snakky (NES), Legend (SNES).

■ Bir Kojima efsanesi **Policemans**'ın Sega Saturn versiyonu hayranlar tarafından İngilizceye çevrildi.

■ **The Legend of Zelda: Link's Awakening** serinin sevilen üyelerinden. Hayranları oyunu Ocarina of Time motorunu kullanarak N64 için yeniden yaptı.

Aylardır Ömer'in kafasını ütülediğim bir konuydu aslında şu an okuduğunuz yazı. İnceleme, makale, dosya konusu, vs. sınıfına koymadan rahatça retro oyunculuk üzerine günlük tatabileceğimiz yeni bir köşe. Eğer şu an bu satırları okuyorsanız da başarılarımız demektir :)

3 yıldan fazladır orijinal oyun koleksiyonculuğu yapıyorum, hatta bu konuya meraklı olanlar için de bir dosya konusu yazmıştım hatırlarsanız. Şu an 500'e yakın orijinal oyunu içeren mütevazı-fakat benim aşk duyduğum bir koleksiyonum var, keza çok uzun yıllardır gerçekleştirmek istediğim bir hayaldi bu.

Koleksiyon yaparken oyunları kovalamanın heyecanının yanı sıra çok daha değerli bir şey öğreniyor insan: Orijinal oyunun güzelliği. Kabul edelim, aşağı yukarı hepimiz uzun yıllar boyunca karsın oyun denizlerinde yüzdük, hatta belki de hâlâ yüzyüzünüz. Ama benim asıl şeye etmek istediğim, işin sektöre kazandırdığı maddi boyutu değil, bir oyuncunun gözünde oyunun değerine olan direkt etkisi. Nasıl mı?

Oyunun gününüzde bitme aşamasına gelen 'Kilopik' tırmanış okumak ekli şekilde oyunun havasına sokuyor insanı mesela. Öyküyle öğreliyorsunuz, karakterleri tanıyorsunuz, sanat tasarlamaına bakıyorsunuz, oyunun size nerde sunacağını aşık oluyor tahmin etmeye çalışıyorsunuz falan. Aynı şekilde heyecanı oyunun elinize ulaşmasını bekliyorsunuz, rahızında kendisine yer açmaya çalışıyorsunuz, eskil bir konsol oyununuza bin bir zorlukla kartıya çıkartmaya uğraşıyorsunuz. Üzerine bir de ayrıca oyunun fiytlı bulmak için oyunu kovaladığınız ve maliyetini de belki de belkide kaçınıncı bir milkanıyla ödendiğini ekleyin. Bütün bunları üzerine oyuna sadece 5 dk içinde "Olması bu yaal" diye kaldıncp coşu atnı da qörelim bakalım.

Steam gibi dijital sistemler, orijinal ürününüzün maddi yükünü düşürdüğü için ciddi şekilde takdir etme de işte bu saydığım sebeplerden dolayı tam olarak sevenimiyorum işte. Adam ortaya şişe su parçası verdiğini, fiziksel olarak varlığını hissettirdiğini işte ve ayrıca bizzat uğraşmadığını işte de sadece 5 dakika içinde bir suyun insanı aylarca emek sarf ettirir bir ürünün yarısını kesebiliyor. Dünyadaki hiçbir ürünün (hatta albümler, kitaplar, filmler) kısacası bir sürede değerdendirilmesini doğrudan buluyor ve yarım herkesine de emeğe saygısız insanları olduğunu düşünüyorum. Maddi güç olduğu halde korsan kullanımı tırnak edenlere işe hiç değiniyorum.

Parasını da es geçtim, oyunlara şans verin arkadaşlar. Emin olun başlarda cinnet getirip sonra cennet bahçesine dönen pek çok örneği olduğunu keşfedebilirsiniz. Koskoca "Sen Bu Oyunu Bilmezsin" közimiz bile sırf 5 dakikada burun kıvrılan bahıştız oyunlar için var yahut **-Emre**



RETRO CİCİLER

ÜLKEMİZDE ÇOKTAN RAHMETLİ OLAN
NINTENDO'NUN RUHUNU EVLERİMİZDE
YASATALIM MADEM... -ÖMER



The Legend of Zelda Çömlekleri

huzurlu? The Legend of Zelda esintili çömlerler
 ğin şey. Kirmamak istediğiniz kadar kendi
 aal sahtredileceksiniz

FİYAT: 15 Dolar

LINK: tinyurl.com/ogz-109-zelda-comlek



Mario Kedi Kompleksi

Super Mario 3D World ile ilgili bir dizi donuşebiliyordu. Madem böyle bir şey...

FİYAT: 190 Dolar

LINK: tinyurl.com/oqz-109-mario-ked



Game Boy Buzdolabı Çıkartması

Canınız sıkıldıkça gidip buzdolabından bir şey kapıyorsunuz sonra kilo tabii... Size her seferinde "bak kardeş canın sıkılıysa git oyun oyna, pastayı boreği götürüp göbek yapma" mesajı verecek bu çıkartma belki de siz forma sokacak. Tetrıs oynamak yerine spor yapmanız daha iyi tabii ama olsun, o da bir başlangıç...

FİYAT: 21 Dolar

LINK: tinyurl.com/ogz-109-buzdolabi



KONSOL

FAMICLONE'LAR

ORJİNALİNDEN FAZLA
SATAN ÇAKMA

Kırtasyelerde takas edilen kasetler, parmak oyun joypad'lec Micro Genius'lar, sıyah Terminator'ler, klavyeler'i atarlar... Oyuncululuğu 90'lara denk gelen ülkemiz oyuncularının büyük kısmı bu garip 8-bit konsolların dönemine şahit olmuştur muhtemelen. Peki, neyin nesiydi bu konsollar?

Konsol tarihinin 80'leri ve 90'ları NES'in hakimiyetinde geçerken bizim gibi pek çok ülkenin alım gücü Nintendo'nun fiyatlarına yetmiyordu. Bu eksikliği de bir fırsat olarak gören çoğu Asya kökenli firmalar konsolun sistem olarak klonu, fakat çok daha ucuz çakmalarını yapıp piyasaya sürmeye başladılar. Standart NES/Famicom oyunlarını çalıştıran bu famiclone'lar kısa sürede o kadar yaygınlaştı ki gene biz gibi Nintendo'nun pek ziyareti etmediği ülkelerin oyuncuların uzun yıllar boyunca 8-bit sistemlerin normalinin bu olduğunu sanarak yaşadığı (ben de dahlim bu gruba).

E tabii alan serbest olunca aynı Asyalı dostlarımız coşmaya, famiclone'lara klavye ve mouse'lar eklemeye, hafızalarına oyun atmaya, Playstation, Genesis vb. şekilli 8-bit konsollar üretmeye başladılar. Östelik olay sadece konsolla da sınırlı kalmadı ve kasetlerin de aynı şekilde ucuz klonları üretilmeye başlandı. Her ne kadar bu çığırık Nintendo'ya maddi olarak bir kazanç getirmese de 8-bit kültürünün de dünyada yaygınlaşmasına çok ciddi şekilde katkıda bulundu.

Nasıl bir sevilmeye de artık ülkemizde bazı dükkanlarda hâlâ bu Famiclone'ların satıldığı görülebilirsin. -Emre



NINTENDO'NUN SEGA'YI SIRTINDAN BIÇAKLAMASI

Oyunları uygun oldukları yaş gruplarına göre kategorileştirilen ESRB sistemini daha önce köşemizde ele almıştık hatırlarsınız. 1993'de oyunlardaki şiddetin artması sonucu oyun yapımcıları Sega ve Nintendo bir duruşmaya davet edilip, basına açık şekilde kendilerini ve sektörü savunmaları istendi. Duruşmaya Sega'yı temsil eden Bill White ve Nintendo'yu da temsil etmek üzere Howard Lincoln katıldı. Başaramazlarsa da devlet durumu tamamen el atıp istediği şekilde yönetecekti.

Mahkeme oldukça sert şekilde ilerliyor ve Mortal Kombat, Lethal Enforcers, Night Trap gibi oyunlar yüzünden Sega ciddi şekilde bombalanıyordu. Garibim Sega ise oyunların asıl amacını aktarmaya çalışıyordu. Bu anda Nintendo'yu temsil eden Lincoln söz aldı ve şunu söyledi: "Bizim ilke ve prensiplerimiz bellidir, bizim oyunlarımızda asla bu tarz şiddet ve cinsellik öğeleri görmezsiniz".

Basın ve gözlemciler şaşkına dönmüştü. Aynı iştin para kazanan iki firmanın ortak şekilde hareket etmesi bekleniyordu çünkü. Bunun üzerine Sega bir süredir kendilerinin kullandıkları kategori sisteminin bahsetmeye başladı. Keza oyunları yaş gruplarına göre 3'e ayıran bu sistem sektörde de bir ilk ve tek idi. Sessizce bunu dinleyen

Lincoln tekrar mikrofonu eline aldı ve elinde tuttuğu Night Trap posterini göstererek konuşmaya başladı: "Bu oyun satışta çıktığında üzerinde sınıflandırma logosu yoktu ama."

Şaşkınlıktan ne diyeceğini bilemeyen White oyunun sadece yetişkinler için yapıldığını belirtti. Fakat bunun üzerine Lincoln iyice coştu ve "Bu ilginç oyunu herhangi bir çocuğun mağazaya girip sor-sorusuz satın alabileceğini siz de pekâlâ biliyorsunuz, bunu inkâr edebilir misiniz?" diye sordu. Mahkeme heyeti ise hayretler içinde izliyordu çünkü onlara ihtiyaç kalmamış gibiydi.

Lincoln, ya da daha doğrusu temsil ettiği Nintendo o gün neden böyle davranmıştı? Çünkü Mortal Kombat sansürsüz bir şekilde çıktığı Sega Mega Drive'a çok ciddi bir ivme kazandırmıştı ve oyunun bu versiyonu, fatality'lerin bile çıkartıldığı SNES versiyonunu ezip geçmişti. Sega'nın bu daha yetişkin içerikli politikası, yaşı daha yüksek oyunculara daha cazip geliyordu. Böyle bir ortamda Nintendo neden Sega'ya destek olundu ki?

Davanın sonucunda ise bugün de kullanılmaya devam eden ESRB sisteminin devreye sokulması karar çıktı. Bunun içine Nintendo ve Sega'nın beraber çalışması gerekti. -Emre

THE LORD OF THE RINGS

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Entler Minas Tirith'e misafirliğe geliyor

ONUR KAYA

Yüzüklerin Efendisi'nin bir nesli için ne büyük bir anlam ifade ettiğini anlatmaya kalemimin kuvveti yetmeyecek biliyorum. Howard Shore'un müziklerinden, ölmenin görkemini yansıtırken elini bir gıdım korkak alıstırmış film sürelerine, asker rütbesi gibi yakasına taktığı Oscar ödülleri... Üstat Tolkien'in büyüüğünü göremediği pek sevgili çocuğu LotR ve Orta Dünya. O yüzden vakit kaybetmeden, küstah ama spesifik bir genelle-

meyle film ve oyun cihazlarının tonunu şöyle ayırt edeceğim:

Film: Muharebenin karanlık anlarında, yitip gitmiş zarafetlerini dâmeden kara bir denizin dalgalan gibi yükselen orklar bildirir'un soyunu umutsuzluğa sürüklemektedir. Lakin kayıp kralın ardına takılan hiç kimsa, son dövüşleri olabilecek bu savaşın korkaklıklarıyla lekelenmesine izin vermeyecektir. Millere ötede, Sauron'un tüm

kinisi duman suretinde dâryağıt kimsa i dâryağıt sürükleri arasında iki küçük figür, dâryağıt kimsa i dâryağıt süğüne gözlerini kaparken, son gördükleri kalpleri tekler... Kartallar gelmezse, kimsa i dâryağıt tahminde oturan Minas Tirith'in kimsa i dâryağıt haber-cisidir: Umud.

Oyun: "Ooo abi bak bak ana dâryağıt kimsa i dâryağıt timelerini tamamladım. Birkaç kupa dâryağıt çıkartıyorum. Şimdi binicim tepem."



(1) İlkta, gerçekleştiren bir çıkış geldi

Kazılarla ilgili bir şeyler var mı?

Oyun derken kışkırttığım tabiri ki Battle for Middle-earth'in north'e. Online'i saymazsak LoTR oyunlarının en çok önsi çürüten. Aldığımız keyfin asla tükenmediği, daha bir önceli bayram tatilinde arkadaşlarla oynamaya teşebbüs ettiklerimiz, oyunu unuttuğumuz tarafın (biz), unutan tarafı (doğal olarak onlar) bu teşebbüse bin pısmın ettiği güzelim gerçek zamanlı strateji. "Eycof 2"yi bir kenara ayırsak, internet kafelerdeki genç oyuncu kitlelerinin o zamanlar daha yavru başını almamış olan DOTA'ya, League of Legends MOBA türüne başlamadan hemen önce tutkuyla oynadığı son GİZLİ oyunuydu belki de. Kısık çarpışma (Kışkırtma) modunda "yerde" kaç Brutal AI yendiklerimiz bütürülenmekten, çoklu oyuncu modunda birbirimizden yüzük kaçırmaya, mızrakla Saoron avlamaya kadar çok eğlenceli zamanlar geçirdik BFME2 ile.

"SEN GİT BABAN GELSİN!"

İlk oyun "hikâyesinin bir kısmını sakız gibi uzatmış, devamını sonraya aktarmış" aç gözlülüğüne girmeyen film senaryosunu layığıyla tüketmişti. Buna rağmen ikinci oyun bomba gibiydi! Lagolasin babası Thranduil ve Gimlinin babası Glóin gibi henüz filmlerde göremediğimiz karakterleri bile eklemeye cüret etmiş, üstüne hıznı almayıp soyun tükenmiş olması gereken ejderhaları bile göy-göy katarak en çığır ortal dünya fantezilerimizde ev sahipliği yapacağını çığırattı! İlk sayı dörtten altıya fırlamış, hem iyiler hem kötüler kendi aralarında ayrışmıştı ayrılmıştı! Saymakla bitmeyecek, ne filmlerde ne de kitaplarda göremediğimiz, adını duymaktan öteye gidemediğimiz bölgeler harita olarak oyuna koyulmuştu! Mekanikler ilk oyundaki kırık yapıdan kurtulmuştu; her yere bina dikilebiliyor, duvarların ele geçildiği saaret kalelerine ve hanıslara salça olabiliyordu!

İk. oyundaki, Orta Dünya haritası üzerinden son-

rakı bölümlü seçtiğimiz harita arayışlı senaryoların bağemsizliğine ilan edip, başı başına bir mod haline gelmişti; War of the Ring! WoR modunda Total War'a oldukça benzeyen ama çok daha basit mekaniklere sahip, sıra tabanlı bir yapıya kavuşuyorduk. Farklı kazanma kollarını içeren senaryolar dâhilinde basitlikle çok keyifli saatler geçirten bir imkânı WoR oynamak. BFME2 de tek oyun adı altında iki oyun gibi olmuştuk. Oyunların içerik kısmında dimit davranmadığı dönemlerin en güçlü temsilcilerinden belki de.

İKİ BUÇUK ATABİLDİK AMA ÜÇ HİÇ GELMEDİ...

Biz rüyalarımızda üçüncü oyunu görmeye devam edesek, BFME2'nin çıkışının üzerinden 10 sene geçmiş, Hatta bir de 6 altı ay koymuş o 10 senenin üzerine utanmadan kerata. Oyuncusuyula, mekânikleriyle, her cephede üzerine yapışan mızraklıktan hiçbir şey kaybetmemiş. Hâlâ kalpleri-mizde, orası kesin kesin olmasına da, kendi adına konuşursam bilgisayarımda da hâlâ yüklü bulunuşu aynı zamanda. Eskilerden bilgisayarımda hep bulunduğumuz tek oyun. Yazın yazarken bile açıp oynamamak için kendimi zor tuttum, yalan yok. Zıtlı gelişmesini temamlayınca ölmek bilmeyen Rohirrim "mâni oklarla" vurduğunu uçuran Mirkwood okulan, garip gurup birimleriyle ne zaman heves edip seçsek pısmın eden Goblinsler, birbirimizle meydan okuyup teke tek kapıştığımız karakterler... Atığımız kahkahaların hadi hesabı yok şu oyunda. Bütün bunların yanında özellikle BFME2'nin benim için anlamı da çok başkaydı: küçük bir yerde yaşayıp, kendimi bildim bileli fanteziyle ilgili olduğumdan sosyal anlamda çektiğim bir yalnızlık söz konusuydu. Çoğunluk futbolu ilgililikten ben Silmarillion okuyordum. Herkes Counter Strike ve FIFA oynarken ben Prince of Persia ve Devil May Cry'da kendimi kaybediyordum. Sonra bir gün "yüzük atmak" diye bir terim çıktı ve insanlar beraber eğlenmenin mümkün olduğunu fark etti birileri. Önümüzde yeni ufuklar, keşfedilecek çok yer vardı...

ANGMAR

BFME2'nin senaryosunda Yüzük Savaşı'ndan çok önceki Arnor Krallığı'nın henüz ayakta olduğu zamanları işleyen ve sadece kötü Angmar ırkı ile oynatabildiğimiz bir ekleni paketi vardı. Tıslayıp çıkık atmadan başka pek bir marifetini göremediğimiz Witch King daha bir konuşkan olmuştuk ve bu konuşkanlığıyla kuzeydeki diyarlarda terör estiriyordu. Kitaplara paralellik bazında çok büyük başarıları imza atmamış olsa da, sürekli adını duyduğumuz Angmar Krallığı'nı kitaplar dışına böyle hoş bir şekilde taşımış olması BFME2'nin eğlencesini uzatmalarına taşımıştı.

ORTA DÜNYA'DA TÜRK EĞLENİMLİĞİ

BFME2'nin bir diğer güzelliği de modlanabilmesiydi. Hele oyunun bir Osmanlı modu vardı ki dillere destan... Henüz okur olduğum zamanlarda bir OGG DVD'de rast gelip kurduğum mod, Osmanlı tarihini baştan alan kendi senaryosu ve harika birim seslendirmeleriyle çok eğlenceli saatler geçirtilmişti bana. İstanbul'u kuşatıp, ciddi ciddi gemiler katarak, yurttüğümüz bir bölüme bile vardı. Oynarken ne olduğuna anlayamamış evahalisine "Allah Allah nereden geliyor bu Mehtar Marşı yahu?" dedirip beni bolca güldürmüş keyifli bir yapımıydı kendisi.



NEDEN EFSANE OLDU?

PROFESYONELLİĞE KASMIYORDU

Evet, bu bahsettiğim olumsuz bir nokta gibi gelebilir ama değil. Açıklayayım: İlk oyun, ikinciye kıyasla bir nebze daha dengeliydi çünkü daha sınırlayıcıydı. Lakin ikincide yapımcılar resmen ırklar arası dengeye falan kasmadan ne buldularsa eklemişlerdi oyuna. Bu satış halli de onu daha çekici kılıyordu. Cücelerin acayip hayvanlar tarafından çekilen savaş arabaları ve kuşatma aletleri, goblinlerin yavru ejderhaları ve örümcek binicileri derken çeşitlilik alıp başını gitmişti.

MANİDARLIĞI VARDI

Özellikle Kahraman birimlerinin replikleriyle birebir oyuna aktarılması, becerilerinin filmlerde yaptıklarına göre şekillenmesi insanın yüzünü güldürüyordu. Gimli tıpkı ikinci filmde yaptığı gibi milletin üstüne zıplıyordu mesela, Gandalf belli bir seviyeye gelince beyaz oluyordu ve Gölgelele'ye binebilmeye başlıyordu. Mor-dor kısa bir süre için savaş alanına Balrog indirebiliyor, Aragorn minyatür bir ölüler ordusunu peşine takabiliyordu.

KUŞATMALAR EĞLENCİLİYDİ

Kuşatmaların eğlenceli olmasına epey kafa yorulmuştu. Sonuçta oyuncu gücü bakımında dengeli kuşatmalar yaşayamasa da, yenilen taraf asla şikayet etmezdi. Kale içindeki oyuncu manevralarını Minas Tirith surlarının üstüne çıkıp menzillerinin ne kadar artırdığına şaşır, kuşatan taraf da o devasa duvarları yıkabilmek için kaç kuşatma birimine gerek olduğunun hesabını yapardı. Kapı yıkmak önemli değildi çünkü, yenisi yapılabiliyordu ama duvardan bir parça kopardınız mı yerine yenisi gelmezdi...

FİLM VE KİTAPLAR ARASINDA BİR KÖPRÜYDÜ

Müziklerinden karakter portrelerine ve repliklerine, kullanabildiği kadar şeyi filmde almış olmasına rağmen, BFME2 kitaplardan da bir o kadar faydalanmayı ihmal etmemişti. Bazı bina ve geliştirme isimleriyle kimi birimler tamamen kitaplardan alınmıştı. İlk oyun film senaryosunu bitirdiği için ikincide yüzük savaşının filmlerde gösterilmeyen kısmı işlenmişti. Erebor'u bile ilk olarak BFME2'de görmüştük! Ben dâhil pek çok kişiye Orta Dünya mitosunun derinlerine dalma isteği aşıladığı tartışılmaz.

SÜRPRİZLERE GEBEYDİ

Oyunda dengeleri birdenbire değiştirebilmek mümkündür çünkü oyuncuya çok fazla imkân sunuluyordu ve bu bazen komik anlar yaşanmasına sebep oluyordu. Yandaki arkadaşın Gondor ana binasına diktiği Ivory Tower ile rakibi gözleyip, rakibin canla başla üretip görücüye çıkarmaya hazırladığı ordunun tepesine atılan tek bir Sunflare ile hep beraber "yandım anam" diyerek koşmasını izledikten sonra dakikalarca gülebilirsiniz mesela.

ÖLÇEKLENE- BİLİYORDU

Oyunun kendi içinde bir birim üretme sınırı vardı tabii ve bu sınır oyundaki savaşların filmlerdekilere yarışırmış görkemde olmasını engeller gözüküyordu başta. Ama çoklu oyuncu modunda birim sınırına ciddi bir ayar çekmek mümkündür. Borucent Savaşındaki devasa orduları üretip karşıştırmak elimizdedi. Bu yüzden de çoğu zaman oyunu klasik GZS mantığıyla oynamıyor, birbirimizin gücüne izin verip devasa orduları üretmek meydan savaşını yapıyorduk.

TEK YÜZÜK DE VARDI!

Tek Yüzük'ün oyuna bir mekanik olarak eklenmesi eğlenceyi abartan en güzel noktalardandı. Gollum oyun süresince haritada görünmez olarak dolayıp bulunmayı beklerdi. Bulununca da esas yargara kopardı. Yüzük hem iyi hem kötü ırklar için önemlidir çünkü; ele geçirince Sauron ya da Galadriel çıkarabiliyorduk! İkisi de denge bozacak seviyede olmasa bile çok güçlüydü. Galadriel eteğini sürüye sürüye koştunup arkasında kasırgası millete "elf tokadı" yapıstırıırken, Sauron ilk filmin başında gördüğümüz gibi sakın sakın yürür, gürzünün tek darbesiyle yarımlık bölük adamı uçururdu.

CUSTOM HERO ÇIKINCA MERTLİK BOZULMUŞTU

Film karakterlerinin istatistikleri insan gibi dağıtıldığı için oynanışta dengesizliklere sebep vermezdi. Kendi yaratabildiğimiz kahraman birimleri öyle değildi ama. Normal olarak dengeli karakterler yaratmaya kasıyorduk, görüş becerisinden kısıp zırh ve sağlığı abanyorduk. Ne zaman insan kahraman birimine verebileceğimiz "Spear Throw" özelliğinin son seviyesinde Sauron'a tek atabildiğini öğrendik, o zaman "olukcu kulelerine Sauron saklama" furiası başladı. Kulağa çok komik gelecektir belki ama biz bunu büyük ciddiyetle yapıyoruz (;

TOM BOMBADİL VARDI!

Peter Jackson'ın koskoca Maia Gandalf'ı Witch King'e hırpalatan acayip kafası sağ olsun, Bombadil'i filmlerde görme sansı yakalayamamıştık. BFME2, kendi yorumuyla bu eksikliği kapatmaya çalışmıştı. Koca ordunun ortasına bir yandan dans edip öbür yandan önüne geleni tokatlayan tombalak yaşlı bir dede görmek filmlerin beynimize kazıdığı bütün epikliği anlık olarak yok etse de umurumuzda değildi. Seviyorduk çünkü Bombadil'i.

NEFRET ETTİĞİMİZ BOSS'LAR

Yıllar sonra bile hatırladıkça negatif hissettiren, nahoş kelimelerle andığımız bazı düşmanlarımız olduğunu itiraf etmemiz gerek. Sırf zorlukları değil mesele, farklı farklı nefretlik sebepleri var her birinin...

VEZİR (Prince of Persia: The Two Thrones)

Klasik Prince of Persia üçlemesinden favorim The Two Thrones olsa da finaldeki Vezir savaşına bana cinnet geçirtmişti. Savaşın ilk kısmı habire dönen kamera açılan ve uçan moloz yığınları yüzünden yeterince bunalıtcıydı zaten. Ama asıl ikinci aşamada Vezir'in sırf tırmanıp onu öldür-bilin diye molozlardan platformlar kurduğunu görünce kulaklarımdan kan gelmişti yeminle. Bin bir zorlukla tırmanıp son vuruşta saniyelik hata yaparsanız direkt aşağı uçup ölüyor ve bütün sinir krizleriniz boşa gidiyordu üstelik. Perran Kutman gibi vezirparmağı tattırma lazım bunu tasarlayanlara. -Emre

VOLKS' DEMON (Geist)

Geist'i "Sen Bu Oyunu Bilmeyisin" köşesinde hakkı yemiş bir oyun olarak misafir etmiştim hatırlarsanız. Ama hakkının yememesinin haklı sebepleri de var öte yandan, özellikle de finaldeki ne olduğu belirsiz Volks' Demon savaş... Düşünün, aynı karakteri yönetmenize rağmen oyunun final savaşının kontrolleri oyunun tamamından farklı ve elinizde hiçbir rehber yok. Daha nasıl hareket edeceğinizi bile anlayamadan defalarca ölüyorsunuz. İnternette oyuna dair soruların abartısız %90'ı bu savaşın nasıl yapıldığı hakkında zaten. Çözdüğünüz zaman da rezalet bir savaş olduğunu görüyorsunuz nitekim. -Emre

SEYMOUR

(Final Fantasy X)

Aslında Seymour'un ne kişiliğiyle, ne görünüşüyle, ne de dövüşleriyle ilgili bir derdim yok. Gayet



kendince mantıklı sebeplerle sapıtmış, yaptığı şerefsizlikleri kendince doğru sebeplerle yapmış bir tip olduğunu düşünüyorum (özellikle Anima olaylarını dinledikten sonra). Ama bu adamdan nefret etmemin tek ve yalnızca tek bir sebebi var: Kız öpmeyecekti! Yeri geldi parmaklarımı öpüp, öpücüğümü Yuna'ya doğru üfledim, yeri geldi onu Tidus'tan bile kıskandım... Sen kim oluyorsun bre deyyus! Senin ne haddine Yuna'ya öpmek! Önce bir berbere git de saçını düzelttiler sen! O gömleğinin önünü de ilikle ayınc! Nerede benim üstünde Seymour resmi olan kum torbam?!! -Öemr (bak adımı bile yanlış yazdım sinirden).

ISKA

(Soul Calibur Legends)

Wii'nin en büyük sıkıntılarında biri inatla sadece motion kontroller sunan oyunlardı şüphesiz. Çün-

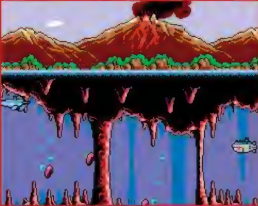
kü bu hareketlerin algısı hiçbir zaman tam anlamıyla mükemmel olmadı. Bu zulmün en güzel örneklerinden birini de Soul Calibur Legends'in finalindeki Iska savaşında tadıyorsunuz. Iska'ya vurabilmek için çok kesin motion hamleler yapmanız lazım. Siz Wiimote'ü dikey sallıyorsunuz, Siegfried saplama yapıyor, yatay kesme yapıyorsunuz kılıcı tepeden indiriyor, tabii bu yapmak istemediğiniz hareketler yüzünden de Iska sizi çocuk gibi dövüyor. Siz de sadece kendi beyninizi dilimlediğinizle kalıyorsunuz. -Emre

SOLIDUS SNAKE

(MGS 2)

Aslında baktığınızda zavallı bir adam Solidus Snake. Tüm hayatı boyunca kullanıldı, davasını kaybettikten sonra, hiçbir şeyken bile kullanılmaya devam edildi. Ama bu kendisine gıcık

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



SUBMARINE ATTACK [SEGA MASTER SYSTEM]

Gerçek retrikuler beni anlayacaktır, bir oyunu emülatörle falan oynamak kesinlikle o tadı vermiyor bence. O yüzden kısa süre önce kendime bir Sega Master System aldım ayıptır söylemesi (millet PS4, Xbox One peşinde koşarken ben 8-bit Sega Master System kovalıyorum). Konsolla beraber gelen iki oyundan biriydi bu Submarine Attack. Diğeri ise Shadow Dancer bu arada, onu da bir ara yazayım.

Oldukça kısa fakat hoş, tadımlık, yani doğru ilerlemeli bir shoot'em up Submarine Attack. Bir denizaltıyı yöneterek 6 tur boyunca ülkenize terör estiren canavarı ve onun yarıcılarını karışık olarak vaktiniz. Oyunda silah çeşitliliği olmasa da iki ayrı atış modunuz var. Ayrıca hız ve atış gücünü arttırma gibi toplayabileceğiniz geliştirmeler de mevcut. Her turunda sonunda da bir boss sizi bekliyor ki oyunun en zevkli kısmı bu savaşlar bence. Özellikle ilk 2 turda çalan müziklerin oldukça akılda kalıcı olduğunu eklemeliyim.

Submarine Attack benzerlerine oranla kolay bir oyun bu arada, benim gibi ture çok yatkın olmayan biri bile 1 saat içinde bitirebilir di yani. Hatta standart tuşlar bile basılı tuttuğunuzda turbo görüyor görecekte şekilde programlanmış, bu da zaten oyunu ziyadesiyle kolaylaştırıyor. Fakat bu kısa oyun süresi boyunca da algımda çok hoş bir tat bıraktı. Keza bir oyunun sakız misali uzamasından da ödün vermediği tarafıyım ben (bu fikrim aynı kısımları tekrar tekrar çalıp bitmek bilmeyen şarkılar için de geçerli). O yüzden stres atmak isteyen oyunculara tavsiye edilir. **Emre**

OYUNU BİTİRİNCE GAME OVER OLMAK

Sega Master System'deki oyunların büyük kısmı arcade uyarlaması olduğu için bazılarının sonu yok. Oyunu bitirip ekrana sadece Game Over gelince insan garip hissediyor doğrusu. Bu müddet yanı!

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

AMERICAN GLADIATORS [NES]

Benim çocukluğumda ülkemizde "Türk Oyun Sektörü" diye bir şey olmasa da "Korsan Oyunculuk Sektörü" diye bir şey kesinlikle vardı ve piyasaya hacmi olarak aşağı yukarı Microsoft'a denkli. Düşünün, Nintendo henüz ülkenize giriş yapmamış fakat 0,8 ucu kalem aldığınız kırtasiyeciler klon Famicom kartuşları satıyor, hatta takılıyor. Koca bir 8-bit oyun sektörü kırtasiyeciler mafyasının elinde anlayacağınız.

Kuzenimle elimizdeki bütün oyun kartuşlarını kurutmuşuz, bari diyoruz gidip takasla başka bir oyun alalım, sektöre can verelim. Tabii hayatımızda hiç orijinal NES kaseti görmediğimiz için de aldığımızın korsan olduğundan habersizdik. Paraları denkleştiriyor ve kırtasiyeye gidiyoruz. Mafyanın yüzü asık, onun tarafta elektrikli kesik çünkü. Bizim de suratımız düşüyor çünkü oyunu deneyerek alamayacağız bu yüzden. Mecburen kartuşların üzerindeki ve oyunla aslında hiçbir alakası olmayan görselleri bakarak seçmeye çalışıyoruz. Dayı da homurdanıyor bir yandan çabuk olun diye. Ve işte o an onu görüyoruz:

"Vaaaaaooovv, Amerikan Gladöyerleri! Kesin çok aksiyonlu bir oyundur!"

Kuzenimle gerçek anlamda koşarak eve gidiyoruz. Yeni klon kartuşumuzu gene klon famicom'umuza takıyoruz. Ekranı kaskı adamlar ve abalalar geliyor. Birkaç tane de farklı atraksiyon adı. Duvara tırmanmalı olanda iki kişi kafa kafaya vermeyeze rağmen kontrolleri çözemiyoruz, hani garip tuş kombinasyonlarıyla çalışan olimpiyat oyunları olur ya, onlar gibi. Birbirini aşağı ittimeli ikincisinde bilgisayarı epey sudan gelene kadar sopalıyor bizi. Birinde dayının biri tanka oturmuz bize glüver evladı gibi ateş ediyor, diğeri de ne olduğunu anlamadığımız şekilde öteki kaleye bir şeyler fırlatıyor falan, oyunda ne olup bittiğini anlamak mümkün değil! 90'lar Türkiye'sinde biz kim, Amerikan TV şovunu anlamak kim? Yarı saat sonra "hadi" diyor kuzenim, "gidelim şu oyunu yan apartmandaki salak Mustafa'ya kaktırıp ondan fusbasa 7'yi alalım..."

Bundan 20 yıl sonra da kuzenime "olm American Gladiators dünyanın en kötü oyunları listesindeymiş lan!" diyorum (cidden). "O hangisiydi?" diyor Murat, adam oyunu çoktan hafızasından silip atmış bile. Bense ruh hastası gibi oturup hâlâ onu yazıyorum... **Emre**





UÇUŞAN SAÇ TELLERİ [FINAL FANTASY IX]

Garnet'in annesi Kraliçe Brahne'ni kaybettikten sonra değişmişti; daha hırslı, daha acımasız biri haline gelmişti. Ya da belki de hep öyleydi de Garnet büyüdükçe, eğitimi ilelettikçe bunu görmeye ancak başlamıştı. Hem ülkesinin prensesi olarak, hem de Brahne'nin kızı olarak bir şeyler yapması gerektiğini biliyordu ama ne yapacağına karar verebilmek için fazla tecrübesizdi. Ömrü boyunca saraydan hiç çıkmamıştı nihayetinde.

Güvendiği Cid amcasını bulmak için saraydan kaçmaya karar verdi ve güzel bir tesadüf olarak bu teşebbüsü Cid'in tuttuğu Zidane ve ekibinin onu kaçırma girişimleriyle aynı güne denk geldi. Onlarla birlikte yollara düştü ve bu yolculuk sayesinde sonsuz şey öğrendi. En önemlisi de krallığında yaşayan insanların birçoğuyla bire bir tanışma şansı yakaladı, onların nasıl hayatlar sürdüklerine şahit oldu.

Yine de bu yolculuk Garnet için travmatik olayları da beraberinde getirecekti. Annesinin peşinden yolladığı kara büyücülerden kaçmak durumunda kaldı ancak için Garnet'in bilmediği asil hüsnülü yanı bu kara büyücüler Garnet için değil, kolisi için gelmişlerdi. Zaman geçtikçe Garnet'i bir suçluluk duygusu sarmaya başladı. Peşine takılan düşmanlar onu korumaya çalışan arkadaşlarını tehlikeye atıyordu.

Kraliçe'nin adamlarından ikisi nihayet Garnet'a başarılı bir tuzak kurdular ve kolyesinde bulunan Eidolon'ları, yani çağırılıp kullanılabilcek kudretli yaratıkları ele geçirdiler. Brahne, Garnet'in artık içine yaramayacağını söyledi ve öldürülmesini emretti. Zidane ve ekibi yetişmeye çalıştı öldürülecekti de.

Brahne ele geçirdiği Eidolon'ları kullanarak komşu ülkelerle savaşmaya başlamış, Garnet ise Brahne'nin öz kızı olmadığını, aslında altı yaşındayken gerçek annesi ile birlikte yok edilen bir köyden kaçan bir summoner olduğunu, annesinin bu sırada olduğunu, Brahne'nin adamları tarafından bulunduğunu ve onun ölen kızına benzerliği nedeniyle summoner'lara özgü boy-nuzları kesilerek bir prenses olarak yetiştirildiğini öğrenmişti.

Henüz bu gerçekleri içselleştirememişken Brahne'nin elindeki Eidolon'ların asıl yardımcılarından Kuja tarafından ele geçirilmesine ve Brahne'nin öldürülüşüne tanık oldu. Son nefesinde ondan af dileyişini dinledi.

Gerçekte olduğunu sandığı kişi olmadığını öğrenmek, annesi sandığı kişinin saldırısına uğramak, her iki annesinin de ölümüne şahit olmak, arkadaşlarının ve masum halkın onun

yüzünden tekrar tekrar tehlikeye atılması... Bütün bunları geride bırakması ve ülkesinin yeni kraliçesi olarak halkını korumaya başlaması, bu gücü kendinde bulması gerekiyordu. Ve o da aynen bunu yaptı. Güçlü oldu, yaşadıklarını içine attı ve taç giyme töreni için saraya gitti.

Ve tören sırasında şehir Kuja'nın saldırısına uğradı. Hem de Brahne'nin Garnet'tan, Kuja'nın da Brahne'den kaldığı Eidolon'lardan Bahamut ile. Garnet tüm iradesini ve dostlarının desteğini kullanarak summoner yeteneğinin sınırlarını zorladı ve aslında bir Eidolon olduğunu keşfettiği şehri, Alexander'ı uyandırdı. Alexander'la Bahamut'un epik mücadelesinin kazananı Alexander oldu ve Garnet Kuja'yı savuşturmayı başardı. Ama saldırı sırasında şehirdeki sayısız kişi can vermişti. Halkını korumak Garnet'in sorumluluğuydu ve bunu başaramamıştı.

Sessizleşti Garnet. Konuşmuyordu. Yine de her şeye ama her şeye rağmen o, ülkesinin kraliçesiydi, başarmak istediğini başaramamıştı ama halkını korumak için vermesi gereken başka savaşlar olacaktı. Zidane'nin hançerini aldı, uzun sessizliğini krallığı için savaşacağını söyleyerek kırdı, uzupuz saçlarını kestti... Saçlarının telleri rüzgârla dağılırken içi yepyeni bir kararlılıkla doluyordu. -Ömer

MÜZİK

FİLM // MÜZİK // ANİME // DİZİ

BEETHOVEN

YÖNETMEN: Brian Levant YÜNCÜLER: Charles Grodin, Bonnie Hunt, Dean Jones

Hayatlarını bajrolde olduğu ve 1990'lı yıllarda gösterime girmiş filmlerin en meşhurlarından biridir Beethoven. Çöp kutularına atılmış minik St. Bernard parvizi, birca kafe ve kocasıyla yürekli devasa bir köpeği döndürür iyki büyüca. Kendisini sahiplenen aileye gösterdiği sadakat, ailenin çocuklarıyla karşılıklı sevgi gösterileri unutulmaz bir kılase, her daim her kesin tarafından izlenip gökümenecek bir aile filmine dönüştürür bu eğlencili olduğu kadar duygusal yapıtı.

Birkaç kez izledim, seriyi döndüştükten sonra diğerlerini de hiç şikânetmeden

seyrettim Beethoven'ın adını almasına neden olan sahne kolay kolay unutulmaz. Yağmurlu balıkçıda oynadıkları sahnede baktayın işte evi gelip odasına gidiği anda silkelendiği sahne ise komedi. Mafikler arasına girecek kadar sevimlidir. Beethoven'a tüm kaçma-kovalamacalar boyunca yardım eden dört ayaklı arkadaşları da birbirinden sevimli, şirin gözükürler. Zaten çok sevimli bir filmde, her halıyla doğal gözükmeyi başaran sevimli köpek Beethoven'ın bastırıldı yer aldığı yapıtı, az ihtimal ama; izlenmiş olarsanız varsa kaçırmaıy dıyeyim. -Neyran



KAYBOLAN MÜZİK PARTİLERİ

Hep albüm, film, dizî, oyun, konser yazacak değilim eğer konu nostalji ise. Günümüz Türkiye'sinde artık pek görülmeyen olan, daha doğrusu yerini 80'ler Türkçe pop partilerine bırakan bir kültürü sizlere hatırlatmak istiyorum. Elbette 1980'lerin sonlarına doğru yapılan mekân bazı partilere yaşam itibarıyla denk gelmesem de 2000'lerin başında huzla yok

olan bu kültüre eğer denk gelmemişseniz çok şey kaçırmışsınız demektir. Hele ki rock-metal seven biryseniz. İçeri bilete girebildiğiniz bu partilerde o ilin, hatta Türkiye'nin en "müzikten anlayan DJ'leri" yer alırdı. Sadece DJ demek de istemiyorum çünkü günümüz DJ'lerinin müzikten anladığını sanmıyorum. O günler farklıydı. Grubun en çok bilinen şarkı-

sını çalmak değildi olay. Bir partiden çıktığınızda pek çok yeni grup, pek çok güzel şarkı keşfedebilirsiniz.

Tabii işin sosyalleşme kısmı da farklıydı. En azından aynı müzik zevkiniz olduğunu bildiğiniz insanlara kolay yaklaşırdınız, konuyu müzikten açabilirdi, hatta tüm gece müzik konuşabilirdiniz. Yeni neslin "müzik konuşmuşunu" uzun süredir göremiyorum ben. İnsan tanımak o zamanlar daha değerliydi. "Özelden yürümek" diye bir şey olmadığı için yeni biriyle tanışmak daha özeldi. Bu partiler bu nedenle de ayrı bir yere sahipti. Bu nedenle zamanının partileri binlere yakın müşteri çekirdi, günümüzün konserlerinden fazla doluyucuydu yani. Ayrıca bu partilerde bol bol okunacak şey alabilirdiniz. Spotify yok tabii, "albüm almak" önemli bir konuydu. Partilerde çok güzel fanzinler satılırdı. Entelektüel seviyesi de yüksek ortamlardı bunlar. O günlerde tanıştığım neredeyse herkesin bugün önemli işler yaptığını görünce daha bir seviniyordum... Nispeten daha özgür, daha güzel; kimin nasıl giyindiğine, ne dinlediğine, naci olduğuna karşılıklağı eski Türkiye'nin kayıplarından biridir bu konu da. Alın size nostaljinin üzen tarafı. -Yıldızkan



ORANGE ROAD

Aylardır buraya uzun uzun yazmak istiyorum. Orange Road'u ama yapamadım, yapamıyorum. O kadar özel ve naif (ve de tehlikeli) bir şey ki Orange Road, sanki kullandığım kelimelerle onu kirlitecekmişim gibi bir his var içimde. "Olduğu kadar" diyeyim ve bu yazdıklarımın aslında Orange Road'un tırnağını temsil etmediği not edeyim.

Bir romantik komedi Orange Road (Tam adıyla Kimagure Orange Road. Ben denk gelmedim ama Türkiye'de de yayınlanmış Portakal Yolu adıyla). Bir aşk üçgeni hikâyesi. Başkarakterimiz Kyosuke'nin denyoluyla gümüş, sevgilisi Hikaru'dan nefret edecek, sevin veya sevmeyin yan karakterlerin hepsini arkadaşınız olarak göreceksiniz ve de Hikaru'nun en yakın arkadaşı, Kyosuke'nin gönlünü kaptırdığı Ayukawa'ya aşık olacaksınız. Olacaksınız. Hem vokalli hem vokalsiz müzikleriyle belki de yapmış en mükemmel soundtrack'e hayran kalacaksınız. Ve öyle sahneler yaşatacak ki size, zihiniz o sahnelerin fotoğraflarını bir daha silmek üzere saklayacak. Her bölümde farklı bir şey anlatmasından dolayı biraz How I Met Your Mother veya Friends tadı verdiğini söyleyebilirim ama... bak işte yine kırıyorum Orange Road'u. O kadar temiz bir şey ki, yanarda kullandığım her kelime, andığım her isim gözüme batıyor.

Eski olduğu için izlemeye soğuk bakmamızın gereken bir şey varsa bu Orange Road'dur aynı zamanda (mesela ben çıktıkdan 20 yıl son-

ra mı ne izledim). Çünkü, nasıl diyeyim, Orange Road "eski olmasına rağmen güzel" olan yapımlardan değil, çok az şey için söyleyebileceğim "eski olduğu için güzel" olanlardan. Bugünün dünyasında veya 10 yıl öncesinde, veya 20 yıl öncesinde, veya 70'lerde veya daha önce böyle bir şey yapılmazdı, imkânsız. Bu tam anlamıyla 80'lerde yapılması gereken ve 80'lerde böyle bir şey yapıldığı için dünyayı şanslı bir gezegen olarak göreceğiniz cinsten bir yapımdır.

Ve dediğim gibi, tehlikeli bir şey şu Orange Road. Seriyi aşık olacaksınız, kaçarı yok. Ayukawa'ya da aşık olacaksınız, onun da kaçarı yok. Aşk kelimesinin çok kullanılmasından rahatsız olan biriyimdir ve gönül rahatlığıyla kullanıyorum bunları söylerken. Ve itiraf etmek ister misiniz bilmem, biz erkekler içimizdeki romantikliği derinlere gömüyoruz. Bu seriyi onu dışarı çıkartacak. Şu satırları okurken aklınıza gelen o kuz var ya, Orange Road'un tetiklediği sayesinde ona iyice kendinizi kaptracaksınız. Yıllarca başkasını gözünüz görmeyecek (ne kadar da yaşamış gibi konuşuyorum, değil mi?). Erkek ağzından konuştuğum da dikkatinizi çekmiştir bu arada sanırım, Orange Road alışılmadık bir şekilde öncelikle erkeklerle hitap eden bir romantik komedi olduğundan o da.

Orange Road sıfır noktasıdır. Romantik komedilerin standardıdır. Diğer bütün romantik komediler adeta Orange Road'dun üzerine inşa edilmişlerdir. Mümkünse ilk izlemeniz gereken romantik komedidir... **Ömer**



MACGYVER

YÖNETMEN: Lee David Zlotoff

OYUNCULAR: Richard Dean Anderson, Dana Elcar, Bruce McGill

"İsviçre çakılı bir adam dünyalara bedeldir" şeklinde özetleyebileceğimiz MacGyver, tartışmasız olarak 90'lı yılların en iyi dizisi filmlerinden biriydi. Richard Dean Anderson abimizin canlandığı acar oğlanımız MacGyver silah ve şiddet kullanmayı pek sevmeyen, bunun yerine kimya bilgisiyle çeşitli tuzakları kuran, işlere süzen ve orduları dize getiren, değişik bir gizli ajandı. Mütevazıydı bir kere, sessiz ve sempatik bir karakterdi. Zayıfların ve dostlarının yardımına koşmaktan asla çekinmezdi.

Hatırlıyorum da, diziyi yetiştirebilmek için okuldaki koşu koşu döner ve üniforma bile çıkarmadan soluğu televizyonun karşısına alırdım her hafta. Ertesi gün de sınıfta arkadaşlarla oturur, süper alanımızın sadece bir ataç ve tükenmez kalem kullanarak neler yaptığını tartışır, dikeyce. Hepimizin hayali orijinal bir İsviçre çakısı alabilmekte elbette.

A Takımı, Rambo ve Magnum gibilerin işi şiddetle çözülmesi günlerde bizi kafamızı kullanmaya iten, neyi şahsına münhasır bir karakterdi MacGyver. Ve o günlerde kaldı. Yeni dizisi hiçbir zaman çekilmedi. O işin şeyi izlemeyen ben. Yo, hayır dostum, yok öyle bir diziyi...

M. İhsan



Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Uluçelik, serpil@oyungozer.com.tr

Gökkuşuk Evi Binası Cad. No:13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL

İntiyaz Sahibi
Atay Uluç, atay@oyungozer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğba Ökçü, tuğba@oyungozer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungozer.com.tr

Editörler
Enis Kırazoğlu, enis@oyungozer.com.tr
Eren İyayenkü, eren@oyungozer.com.tr
Tanık Kaplan, tanik@oyungozer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungozer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Serpil, ali@oyungozer.com.tr
Anas Aybar, anas@oyungozer.com.tr
Burak Üren, burak@oyungozer.com.tr
Can Arslan, can@oyungozer.com.tr
Ece Sağın, ece@oyungozer.com.tr
Emre Sümer, emre@oyungozer.com.tr
Emre Kırazoğlu, emre@oyungozer.com.tr
Eren Ökçe, eren@oyungozer.com.tr
Eren Bülgin, eren@oyungozer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungozer.com.tr
Furkan Kırazoğlu, furkan@oyungozer.com.tr
Gökler Hürriyetler, gokler@oyungozer.com.tr
Hakan Güçlü, hakan@oyungozer.com.tr
Hüseyin Çetinkaya, huseyin@oyungozer.com.tr
Hüseyin Can Arslan, huseyin@oyungozer.com.tr
H. Hüseyin Tatarlı, huseyin@oyungozer.com.tr
Neylan Akatlı, neylan@oyungozer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungozer.com.tr
Ömer Kaya, omer@oyungozer.com.tr
Sahri Erkan Sabancı, sabri@oyungozer.com.tr
Volkan Toran, volkan@oyungozer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam Bütçesi
Tel: 0216 465 98 50

İletişim Yolları
Yusuf Ustaoglu, www.merikam.net

setimedia

SETİ YAYIM VE YATIRIMCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Atay Uluç

Yönetim Yeri:
Gökkuşuk Evi Binası Cad. No:13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:
Türksat Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akınlar Mah. Hüran Basıl Cad. No: 4 SAKANTEPE / İST
VG: BOGAZICI KÜRÜMLERİ Y. NO 871 045 8722

Baskı Tarihi: 31 Ekim 2016
Dağıtım: TÜRKİYE DAĞITIM Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yayın, süreli, aylık

Oyungözer, SETİ Yayın ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve bu yayıncı kuruluşuna aittir. Bu dergiye yazılar ve görsel materyaller SETİ Yayın ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilerek bile kullanılamaz.



Küçük bir rica...

Oyungözer'inizi biliktirmiyorsanız
çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okumaya
için verebileceğiniz bir şey varsa, tekrar
doğaya kazandırılmak üzere bir geri
dönüşüm kutusuna bırakın.



TAŞLAR VE SOPALARDAN HEMEN ÖNCE

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

ARALIK'TA OYUNGEZER'DE

